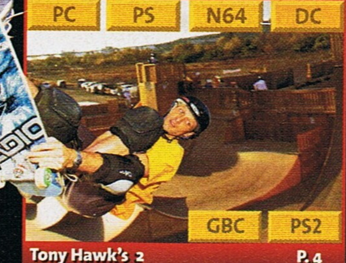


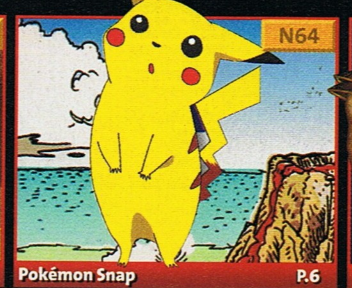
Nº16 Septiembre de 2000 - CADA MES EN TU KIOSCO
395 Ptas.
Canarias, Ceuta y Melilla 420 Ptas.
Portugal- cont. 495 Esc.
PC • PSX • N64 • GB • SEGA
SCREENFUN
La única revista con todos tus videojuegos
Pikachu
¡SAL A LA CAZA!
POKÉMON SNAP
Todas las guías que necesitas:
•Diablo II: guía básica para triunfar
•Crazy Taxi: todos los mapas y secretos ocultos
•Metal Gear Solid GBC: primera parte de la guía
•ChuChu Rocket!: los 100 puzzles resueltos
Los mejores juegos y especiales:
• Baldur's Gate 2 (PC), Jet Set Radio (DC), Dave Mirra BMX (PS), X-Men Mutant Academy (PS), Silver (DC), Alone in the Dark (PC, DC), RC Revenge (PS), WinBack (N64), Odisea (PC), Sydney 2000 (PS,PC), Incredible Crisis (PS), Monster Rancher (PS), Star Trek: Invasion (PS), World Touring Cars (PS), Team Buddies (PS), Super Magnetic Neo (DC), Deus Ex (PC) • ESPECIAL JUEGOS ONLINE • ESPECIAL MGS 2
TONY HAWK'S PRO SKATER 2
EXTREMADAMENTE REAL
¡Conviértete en el hombre araña!
Spiderman
No hay duda: ¡el mejor juego de tenis!
Virtua Tennis
PARASITE EVE II:
¿Mejor que Resident Evil?
Siente el poder de un Fórmula 1
Grand Prix 3
• Te contamos todo lo que pasó en la CAMPUS PARTY 2K

SCREENFUN

¡Menudo veranito! Nosotros no hemos podido ir a la playa (¡excepto algunos que se fueron a la Campus Party 2K!) o a la montaña como tú, pero gracias a los trucos en Tony Hawk's Skateboarding 2 y Jet Set Radio, los mates en Virtua Tennis, las apuradas de frenada en GP3 y WTC, los conjuros de Baldur's Gate II, las telarañas de Spiderman, las sesiones de fotos en Pokémon Snap... ¡nos lo hemos pasado de miedo! Y como ahora vendrás un poquito oxidado, las cuatro guías (Crazy Taxi, MGS, ChuChu Rocket y Diablo II) te vendrán de perlas. No lo pienses más y ¡PRESS START!



Tony Hawk's 2 P. 4



Pokémon Snap P.6



Baldur's Gate II P. 10

JUEGOS

IMPACTO INMINENTE

BANCO DE PRUEBAS

PS — Spiderman P. 32



PS — WTC P. 34

DC — Virtua Tennis P. 36

Y MÁS...

HARDWARE

ESPECIAL

CINE

ARTÍCULOS

SCREENFUN TRUCOS



¡100% PROBADOS!
Todos los trucos y códigos están comprobados y funcionan a la perfección. ¡Para que no te lleves un chasco!

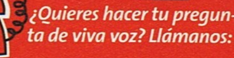
En este número hay un poco de todo: la primera parte de la guía de Diablo II, la de MGS para GBC, dos guías completas llenas de consejos de ChuChu Rocket! y Crazy Taxi y, además, montones de trucos. Pero si estás buscando uno en particular, nos escribes y te lo mandamos:





*SCREENFUN, apdo. 14.112
Madrid 28080,
o al e-mail
screenfun@bauer.es*





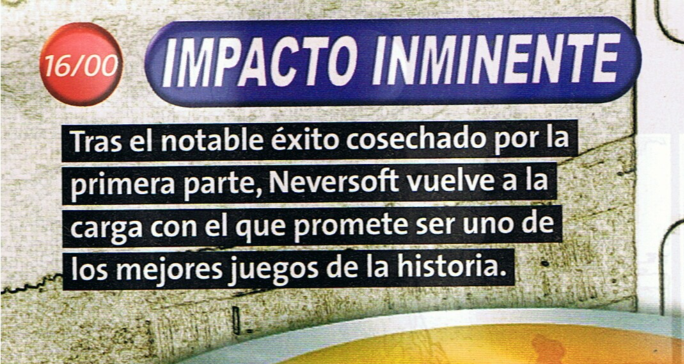
¿Quieres hacer tu pregunta de viva voz? Llámanos:

915 476 808

El horario de atención personal es: lunes y miércoles, de 16:00 a 17:00 y martes, jueves y viernes, de 16:00 a 18:00.

Y si lo deseas, también te facilitamos trucos por fax. Mándanos tu duda al:

915 427 160



Tras el notable éxito cosechado por la primera parte, Neversoft vuelve a la carga con el que promete ser uno de los mejores juegos de la historia.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Hay veces en la vida en las que te alegras de verdad de tener una consola o un ordenador y disfrutar de los juegos que se desarrollan para ellos, ¿no? Pues la salida al mercado del nuevo juego de Neversoft, *Tony Hawk's Pro Skater 2* (seguramente saldrá aquí bajo el título de *Tony Hawk's Skateboarding 2)* es, sin lugar a dudas, una de ellas.

Tony Hawk's Skateboarding salió hace un año para Playstation, y tras cosechar un importante éxito fue convertido a N64 y Sega Dreamcast. Con esta continuación, no se van a resistir ni la Game Boy ni la PS2. No sería una novedad que la primera parte de un juego fuera genial y la segunda una catástrofe pero, afortunadamente, ¡éste no es el caso!

Aparte de los skaters que aparecían en el primero, se ha añadido gente de la talla de Steve Caballero, Eric Koston y Rodney Mullen, tres de los mejores patinadores de todos los tiempos. **Además, el número de trucos que podrás realizar se ha multiplicado hasta cubrir casi el total de los que se pueden hacer en la realidad, con lo que el nivel de jugabilidad aumenta considerablemente.** A ello se le une un diseño de los niveles más conseguido, que posibilita realizar espectaculares series de trucos. Neversoft ha puesto esta vez un total de 10 objetivos en cada escenario como, por ejemplo, derribar un número prefijado de barriles, conseguir una determinada puntuación o hacer un truco en un sitio concreto. Lo bueno es que, sin aumentar la dificultad del juego, éste te dará más horas de diversión. ¡Mooola!

Habrá entre seis y nueve escenarios, con localizaciones

Texto: Daniel Palomares



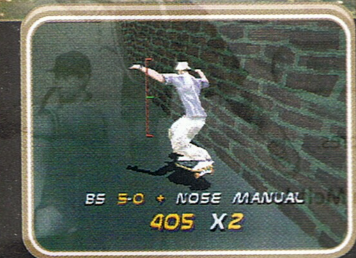


En Nueva York deberás tener mucho cuidado con los taxis, ¡los hay a miles! Si te arriesgas y andas por los tejados, obtendrás muchos puntos como premio.

Tony Hawk es el skater pro más famoso que ha habido. Además, ha inventado la mayoría de los trucos que se hacen en el juego.

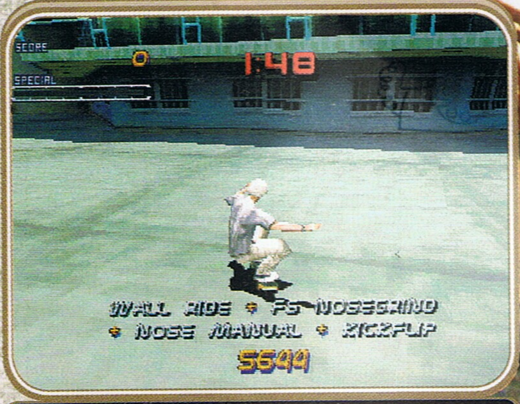
¡Combos-R-us!





BS 5-0 + NOSE MANUAL + KICKFLIP
536 X3

Con un manual, que no es otra cosa que ir sólo con las ruedas de delante o detrás, obtendrás muchos más puntos al caer el truco.



Casi todos los trucos que puedes hacer hoy en día están incluidos en la segunda parte de Tony Hawk's Skateboarding.



Combos y más combos. La opción de engarzar los trucos unos con otros amplía las posibilidades del juego.

INFO

Quítame allá esa rampa...

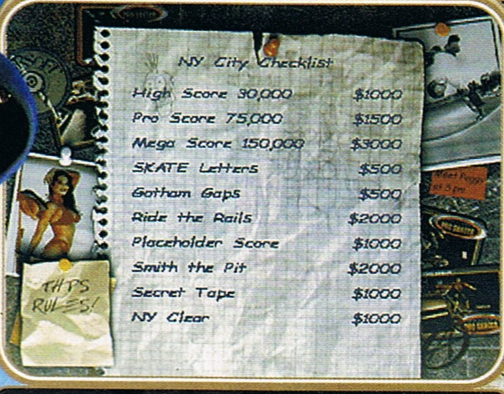
Una de las principales mejoras con respecto a su predecesor es el potente editor de skate parks que le han implementado en esta segunda entrega. Decimos potente porque todo, absolutamente todo sobre lo que puedes patinar en el juego, lo podrás construir en el editor, incluyendo transfers, gaps e incluso objetos decorativos que mejorarán tu skate park.
Otra de las estupendas mejoras que lleva el juego es el editor de skaters, que te permite crear tu propio skater y personalizarlo hasta extremos nunca antes sospechados.



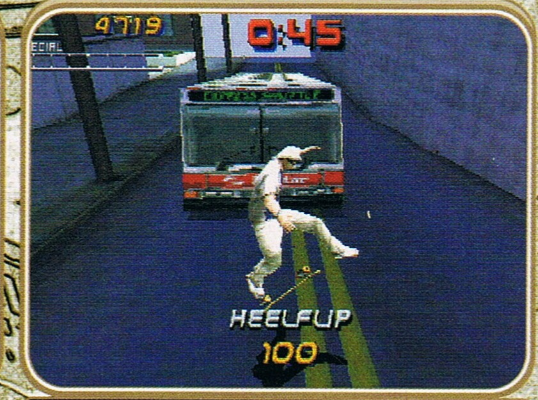
Skaters al gusto del consumidor con este editor de personajes.



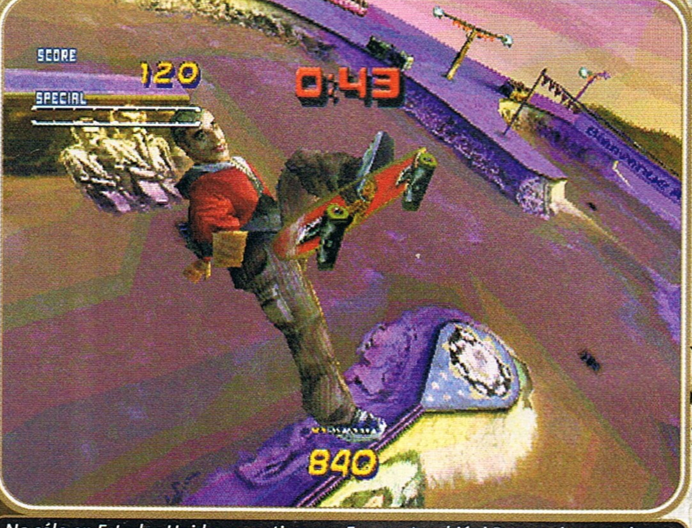
El mejor juego de skate debe tener el mejor creador de skate parks.



Antes de empezar cada nivel, aparece una hoja de papel en la que está escrito todo lo que debes hacer.



Al igual que en la primera parte, los escenarios cuentan con vehículos que entorpecerán tus progresos sobre la tabla.



No sólo en Estados Unidos se patina, ¡en Europa también! Por eso, los creadores del juego han tomado nota y han localizado este skate park en Marsella.

reales (como en la primera parte), aunque esta vez Tony y su *troupe* saltan el charco para caer en Marsella, donde hay uno de los mejores skate parks de Europa. Y no sólo se conforman con ir por estas latitudes, sino que cruzan la frontera mexicana para irse al skate park más estrambótico que hayas visto jamás: ¡una plaza de toros! ¿Te imaginas a Tony corneado por un miura de 600 kilos? ¡Bestial!

Te preguntarás de qué sirve todo esto sin unos gráficos decentes... Pero, ¿cómo que "gráficos decentes"? Los de *Tony Hawk's Skateboarding 2* son de lo mejorcito que podrás encontrar para Playstation y, sin duda, muchísimo más elaborados que los de sus competidores, a los cuales deja ya a la altura del betún. ¡Con Tony no se juega! Además, dispone de un creador y editor de skaters (ver caja de info), algo inédito hasta la fecha y que, sin duda, no tardará en ser copiado. En este modo tendrás la posibilidad de retocar la imagen de un skater o, lo que es más divertido, ¡crear el tuyo propio! Podrás, de esta manera, darle su propio grado de habilidad ¡y hasta cambiarle de ropa!

Tony Hawk 2 Skateboarding 2 estará disponible, aproximadamente, para cuando comience el nuevo curso. ¿A que nunca tuviste tantas ganas de que se acabara el verano?

Grind Session

Sony vs Tony. ¿Quién ganará?

Según el equipo de desarrollo Shaba *(Pandemonium 1 & 2)*, empezaron a trabajar en *Grind Session* antes de que se tuviera noticia del primer *Tony Hawk*. Esta afirmación puede parecer una excusa, pues *Grind Session*, aunque mantiene la misma línea de jugabilidad que *Tony Hawk*, llegó unos meses tarde a la calle (en agosto).
Además de los casi idénticos elementos de juego, pretende ganar puntos con algunos pequeños extras con unas mejoras, como por ejemplo, el poder alcanzar un estado de *locura*. Así, saltarás más alto, correrás más y girarás más rápido.
En el nº 15 de SCREENFUN hicimos una extensa review del juego, así que allí podrás encontrar todo lo referente al juego.



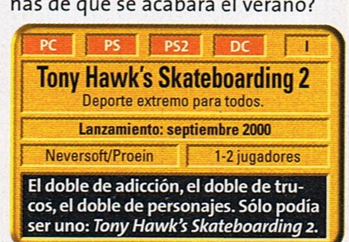
El Skater's Eye es la única invención realmente buena de Grind Session.



El control que tienes sobre el skater a la hora de realizar los trucos es más pobre.



Los colores están bien definidos: en Grind Session destaca el aspecto gráfico.



PC	PS	PS2	DC	I

Tony Hawk's Skateboarding 2
Deporte extremo para todos.
Lanzamiento: septiembre 2000
Neversoft/Proein | 1-2 jugadores

El doble de adicción, el doble de trucos, el doble de personajes. Sólo podía ser uno: *Tony Hawk's Skateboarding 2*.

Abre bien los ojos, prepara tu cámara y asegúrate de que tienes carrete: esta vez no te pasearás por la isla Pokémon como entrenador, ¡sino como turista!

¿Dónde están los pokémon? ¡El profesor Oak quiere ver buenas fotos!

Pokémon Snap

Puedes ordenar las fotos más bonitas en un álbum virtual.

Si consigues que salgan varios pokémon en una foto, obtendrás puntos extra.

Pikachu, Psyduck, Electabuzz: en esta isla habitan 63 de los 151 pokémon conocidos.

INFO ¡Ábrete de orejas, Pikachu!

Algunos juegos *Pokémon* ya han aparecido en España, pero hay un título de incierto lanzamiento: **Pikachu Genki Dechu.**

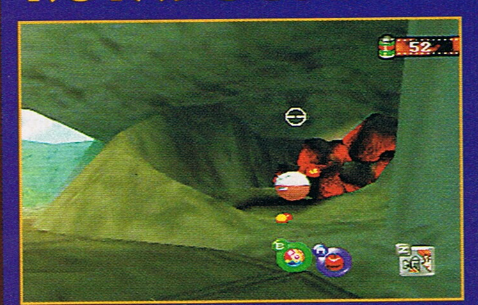
En él, el jugador puede hablar con Pikachu. Esto es posible mediante un módulo de reconocimiento de voz, que se vende con el juego. Dependiendo de si se le alaba o se le regaña, Pikachu cambia de humor. En el *E3* se vio una versión de habla inglesa que se está preparando para el mercado estadounidense bajo el título *Hey You, Pikachu!*

La estética del juego recuerda a *Pokémon Snap:* el ratón eléctrico se mueve por un escenario 3D de bosque y campo.



No te lo compres de importación: ¿es que piensas hablarle a Pikachu en japonés?

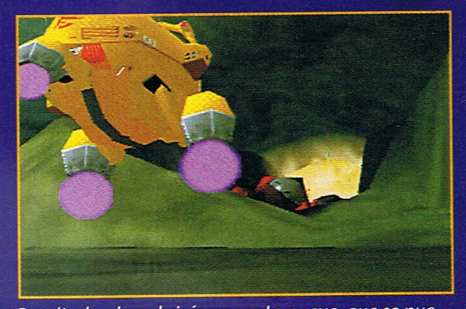
RUTAS OCULTAS Y DESVÍOS



¿No sabes qué hacer? Prueba a experimentar: lanza a un Electrode contra las rocas que bloquean el paso.



Con la fuerte explosión, el camino a la cueva que está detrás quedará despejado.



Resultado: descubrirás una ruta nueva, que se puede escoger inmediatamente en el mapa general.

Tu vehículo se desplaza sin hacer ruido, para no espantar a los pokémon.

El profesor te ayuda proporcionándote un equipo especial ¡y útiles consejos!

¡Si proteges a los Jigglypuffs, conseguirás una bonita foto como recompensa!



A veces encontrarás pokémon luchando o en proceso de transformación.



Tu safari comienza en la playa Pokémon con el vehículo del profesor Oak.



Sólo con una buena táctica podrás hacer que Snorlax pose para la foto.

Un respiro para las criaturas más queridas del mundo de los videojuegos: después de unas emocionantes aventuras y pokécombates, los pokémon se toman un tiempo de relax en su isla natal. Meowth y Snorlax descansan en la playa, Voltorb y Magnemite se resguardan en una cueva, mientras que Ponyta, Vulpix y toda la tropa de fuego se han retirado al monte de lava.

Se trata de una súper oportunidad para los especialistas en pokémon con la que presenciar la vida privada de sus mascotas más queridas: ¿te gustaría saber lo que hacen cuando creen no estar siendo observadas? Está hecho: el profesor Oak te ofrece un todoterreno silencioso y una ruta, de la que no puedes salir sin su permiso, así como una cámara de fotos para estrenar. Tu excursión comienza en las tranquilas playas de la isla de los pokémon.

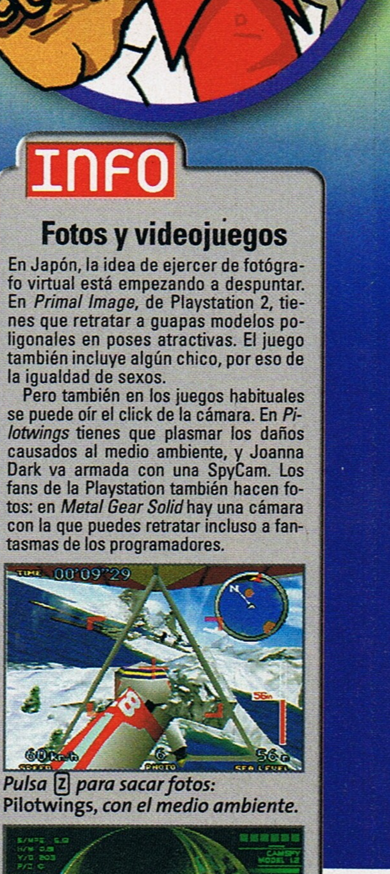
El Hovercraft programado por el profesor rueda sobre la arena de la playa. Con el stick analógico y los cuatro botones amarillos podrás ajustar el ángulo de tu cámara. ¿Algo se mueve en la maleza de la derecha? Pulsa rápidamente el gatillo Z y haz zoom hasta encontrar lo que buscas al alcance de tu objetivo. Tu única tarea como turista es disparar el mayor número posible de fotos de pokémon, llevarlas al laboratorio y seleccionar allí las mejores. Si al profesor le gustan los temas y el enfoque, te premiará con puntos y acceso a otras zonas de la isla, que en total son siete. En *Pokémon Snap* no puedes perder. Si has dejado escapar a los mejores pokémon, te das una vuelta más por el nivel, ¡esta vez, con los ojos bien abiertos!

Las reglas básicas para fotógrafos profesionales son aplicables aquí también: el pokémon debería estar mirando al objetivo, y aparecer grande y centrado en la foto. ¡Y si hace una pose, mejor! Si sale cortado, aparece a millas de distancia o dando la espalda, se te restan puntos.

El profesor te dará manzanas, pelotas y una flauta para poder atraer a sus criaturas. Así, el rechoncho Snorlax estará durmiendo como de costumbre, y no se dará cuenta de tu presencia hasta que no llames su atención con el objeto apropiado. Así se levanta y puedes hacerle una foto. De esta forma, y con otros métodos, podrás hacer bailar, saltar y jugar a los pokémon. Plásmalos en esos momentos de ocio y obtendrás puntos de bonus por parte del profesor.

El pokérreportaje y el álbum de fotos te ayudarán a catalogar todos los pokémon observados y fotografiados, y las mejores fotos se incluyen en una galería.

Pokémon Snap parte de un concepto de juego original y digno de alabanza: es como hacer un safari fotográfico virtual, pero con pokémon en vez de animales salvajes. Ahora que la polémica en torno a la violencia de los videojuegos está tan candente, su próximo lanzamiento en España no puede ser más bienvenido. ¡Un juego que enseña a respetar el entorno natural no puede ser malo! Claro que siempre habrá jugadores embrutecidos que encuentren a los pokémon estúpidos y que hubiesen preferido dispararles con un arma en vez de con una cámara... ¡Bárbaros!

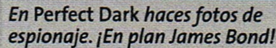


INFO

Fotos y videojuegos

En Japón, la idea de ejercer de fotógrafo virtual está empezando a despuntar. En *Primal Image*, de Playstation 2, tienes que retratar a guapas modelos poligonales en poses atractivas. El juego también incluye algún chico, por eso de la igualdad de sexos.

Pero también en los juegos habituales se puede oír el click de la cámara. En *Pilotwings* tienes que plasmar los daños causados al medio ambiente, y Joanna Dark va armada con una SpyCam. Los fans de la Playstation también hacen fotos: en *Metal Gear Solid* hay una cámara con la que puedes retratar incluso a fantasmas de los programadores.

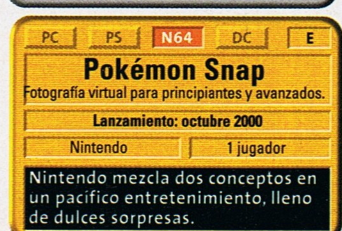


Pulsa Z para sacar fotos: Pilotwings*, con el medio ambiente.*

En Perfect Dark *haces fotos de espionaje. ¡En plan James Bond!*



En Primal Image (PS2) *las chicas exhiben sus mejores curvas para ti.*



PC	PS	N64	DC	E

Pokémon Snap

Fotografía virtual para principiantes y avanzados.

Lanzamiento: octubre 2000

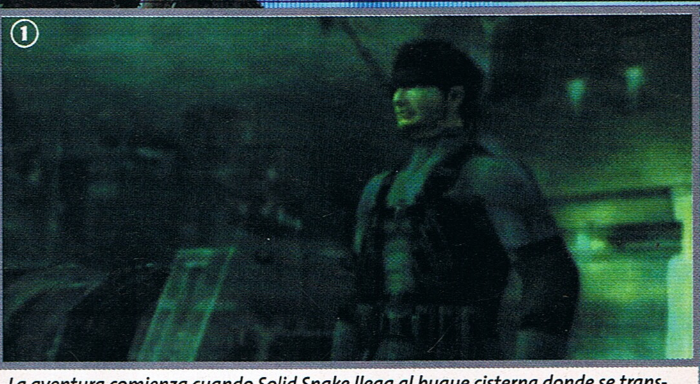
Nintendo	1 jugador

Nintendo mezcla dos conceptos en un pacífico entretenimiento, lleno de dulces sorpresas.

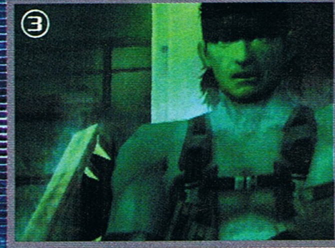
Texto: JOrge

METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY

¿Qué motivos hay para comprarse una Playstation 2? Es compatible con la antigua Play, reproduce películas en DVD... ¡y se podrá jugar al increíble 'Metal Gear Solid 2'!


La aventura comienza cuando Solid Snake llega al buque cisterna donde se transporta al Metal Gear Ray. Una organización terrorista lo ha tomado por asalto...


... y patrullan la cubierta en busca de intrusos. Snake procede con precaución...,


... pero la cosa está muy mal. ¡Va a tener que emplearse a fondo en esta misión!


Descolgándose por las barandillas, nuestro héroe burla a las primeras patrullas...

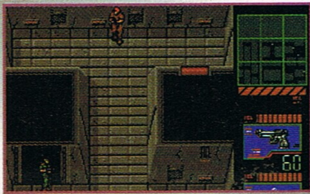

... aunque a veces se ve obligado a recurrir a las armas. ¡Quieto ahí...!

Los juegos de Solid Snake

Antes de llegar a la Playstation, Snake ya había hecho sus pinitos como espía en otros sistemas. En Internet pueden encontrarse emuladores con los que revivir sus años mozos en MSX y NES. Con sus juegos de PS y GBC, Snake se ha convertido en una superestrella indiscutible de los videojuegos. Cuando salga el esperado *MGS2: Sons of Liberty*, su fama sólo puede ir a más. ¡A ver cuándo le hacen una película!


Metal Gear *(MSX, NES) 1987: el primer juego de sigilo e infiltración. Kojima hizo el de MSX, pero se desentendió de la conversión a NES, que salió peor.*


Snake's Revenge *(NES) 1990: un juego de tiros que poco tiene que ver con el espíritu de Metal Gear. Sólo destacaba por los gráficos, el resto era mediocre.*

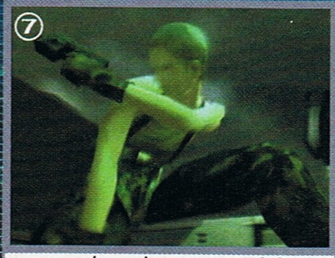

Metal Gear 2: Solid Snake *(MSX) 1990: la continuación del primer juego. Salvo por el tema técnico, no tiene nada que envidiar al de Playstation.*


Metal Gear Solid *(PS) 1998: para muchos, el mejor juego de la Play. Gracias a él, Solid Snake alcanzó la fama y se popularizaron los juegos de espionaje.*

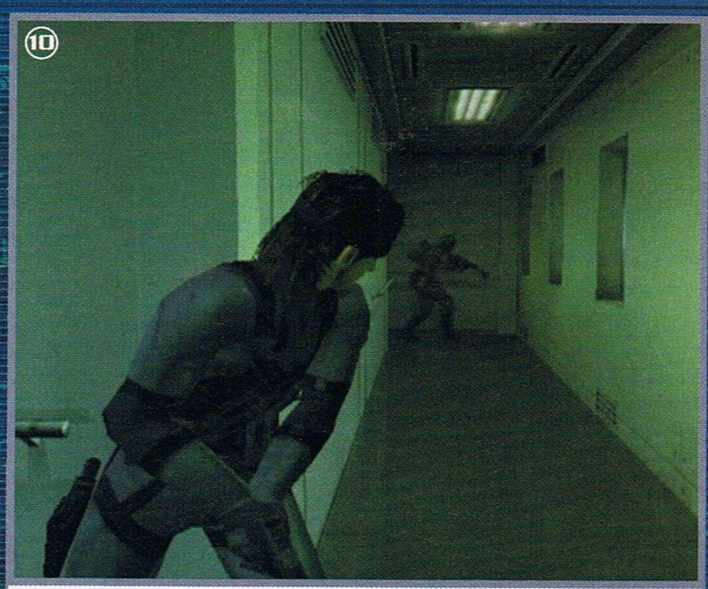

Metal Gear Solid *(GBC) 2000: el regreso de Snake a Nintendo no podía haber sido mejor. Se inspira en el juego de Playstation, no en el de MSX.*



... ¿Eeh? Esta terrorista no es como las demás. Snake permanece imperturbable...,



... a pesar de que la moza trata de hacerle el lío con sus movimientos estilo Matrix.



Si en las bodegas y la cubierta ya era difícil infiltrarse, Snake tiene que extremar las precauciones para no ser detectado en los estrechos pasillos interiores.



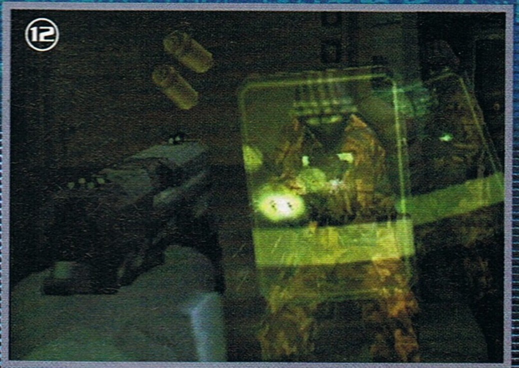
¡Y no sólo los terroristas tratan de hacerse con el Metal Gear Ray...!



... Revolver Ocelot también anda tras él, ¡y viene muy cabreado!



Por desgracia para él, esta vez sus enemigos son profesionales, trabajan en equipo, están equipados con alta tecnología y...



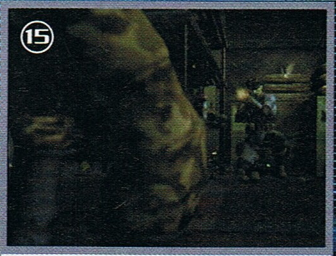
... al final acaban descubriéndole: la acción se vuelve frenética. Cuidado, Snake, ésos llevan escudo: ¡apunta a las rodillas!



¡Qué situación tan apurada! Dos terroristas han acorralado a Snake en la cocina...



... y el aluvión de balas es tremendo. Él mantiene la sangre fría y espera...

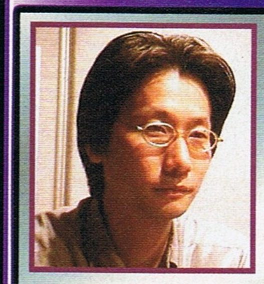


... la ocasión para asomarse, disparar y volver a ponerse a cubierto. ¡Genial!



"Otacón, esto es malo...". El Metal Gear Ray ha entrado en acción, ¿qué podrá hacer Snake contra él?

Hideo Kojima



Hideo Kojima ha declarado que la historia de *MGS2* pretende transmitir un mensaje de alarma sobre la escalada armamentística y la digitalización de la sociedad. Como director de cine frustrado que es, está muy satisfecho del reconocimiento que están ganado los videojuegos como modo de entretenimiento. También bromea con que, como la Playstation 2 puede reproducir películas en DVD, éstas son ahora un duro competidor para los juegos, los cuales tendrán que disputarse con ellas el tiempo de ocio de los usuarios. El Sr. Kojima calcula que los juegos de PS2 tardarán unos tres años en sacar todo el partido al potencial de la máquina.

Poco a poco empiezan a desvelarse detalles sobre la alucinante secuela de *Metal Gear Solid:* la tecnología Metal Gear ha salido a la venta en el mercado negro, y el resultado es que los Metal Gear empiezan a proliferar como arma convencional. Para combatirlos, se crea el Metal Gear Ray, un monstruo metálico estilo Godzilla capaz de derrotar a cualquier Metal Gear. El caso es que esta formidable máquina de guerra está siendo transportada en un buque, que cae en manos de los terroristas Sons of Liberty. El único que puede impedir que se hagan con el Metal Gear Ray es Snake. ¡Y ahí comienza la aventura!

Poco más se conoce del argumento o los personajes, pero sabemos que Snake está de nuevo a las órdenes de Otacón, que vuelve Revolver Ocelot y que Solidus, el otro hermano de Snake, también está metido en el asunto.

Un elemento de juego desvelado por el propio Kojima es la pistola tranquilizante: con ella, Snake puede dormir a los guardias y, en teoría, incluso podría acabarse el juego sin matar a ninguno. Si les da en el cuello el efecto es inmediato, pero si acierta en una pierna, puede tardar un poco en actuar. Por último, un dardo tranquilizante en el corazón mata a la víctima. Todo esto es posible gracias al sistema de apuntado en primera persona, que permite a Snake disparar a partes concretas del cuerpo.

Un aspecto donde se está poniendo mucho esfuerzo es en la inteligencia artificial. Snake puede hacer que un guardia se rinda si le apunta con un arma, pero dependerá de el arma que tenga Snake, cómo le hayan sorprendido, si tiene compañeros cerca... Los cadáveres deberán ocultarse para que no los encuentren, Snake podrá esconderse en armarios, parapetarse con puertas o incluso hacer rebotar las balas en las paredes. Y un guiño a los fans de la primera parte: ¡la caja de cartón volverá a la acción!

Texto: Gabriel Pérez-Ayala. Documentación: R. Mercado.



Baldur's Gate II Shadows of Amn

Pocos juegos de PC han captado el espíritu de las grandiosas partidas de Dungeons&Dragons como 'Baldur's Gate'. ¡La segunda parte promete ser aún más enorme!

Si eres un jugador de rol habitual y también disfrutas con los juegos de PC, probablemente seas un ferviente seguidor de Black Isle y sus soberbios JDR (juegos de rol) basados en el mundo de *Dungeons and Dragons*. Ahora se acerca el esperado momento de disfrutar del más grande de todos: *Baldur's Gate II: Shadows of Amn*.

Y cuando decimos que será el más grande, lo hacemos con conocimiento de causa: ¡Black Isle ha prometido más de 200 horas de juego! Claro, que eso sería si acometieras todas las submisiones que se ramifican de la historia principal, lo cual es imposible: algunas de ellas son específicas a la profesión de tu personaje principal, y otras sólo son accesibles si eliges el camino del Mal. A diferencia del primer *Baldur's Gate*, **los jugadores que deseen interpretar a un personaje malvado podrán hacerlo y disfrutar de una historia acorde con su elección.** La historia, por cierto, será bastante más elaborada y absorbente que la del primer *Baldur's Gate*, que no se puede decir que fuera uno de sus puntos fuertes...

Entrandó en cuestiones técnicas, *Baldur's Gate II* no será terriblemente distinto de su predecesor, ya que utilizará una versión modificada del motor Infinity (que también se usó en *Planescape: Torment* e *Icewind Dale*). Teniendo en cuenta los brillantes resultados que ha dado, no seremos nosotros los que nos quejemos. Se aprovechará la aceleración por hardware para mejorar los efectos visuales de los conjuros, **se podrá jugar a pantalla completa (ocultando la interfaz a voluntad) y soportará una resolución de hasta 800x600.** ¿No está mal, verdad?

¡Meteor Swarm! Este tipo de conjuros de nivel nueve sólo estarán a tu alcance mediante pergaminos.

Si Saravok te parecía un enemigo terrible, espera a conocer al depravado archimago Irencicus. Puede aniquilar a media docena de magos sin despeinarse. ¡Es un monstruo!

¡Los enemigos atacan! Ya ni en la ciudad puede estar uno tranquilo...

La interfaz es bien familiar, aunque en los tipos de orden de marcha se ven algunas novedades. La caja negra de mensajes puede ampliarse.



¿Qué es esto? ¿El templo del dios crustáceo? Seguramente sus fieles tendrán prohibido comer paella marinera, o algo así.



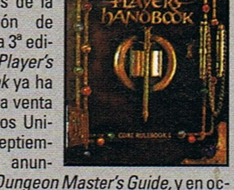
Los círculos de selección verdes y rojos (de amigos y enemigos), así como el resto de la interfaz, pueden ocultarse para ver la pantalla más limpia.



Además de explorar profundos calabozos y ruinas, buena parte de la acción tiene lugar en escenarios al aire libre, como bosques o pantanos.

INFO

La 3ª edición AD&D

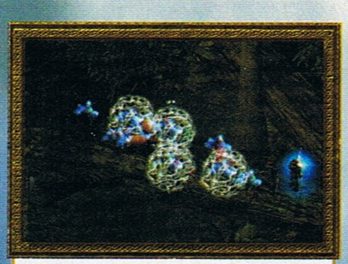


Baldur's Gate 2 será el último juego que utilice las reglas de la 2ª edición de AD&D. La 3ª edición del *Player's Handbook* ya ha salido a la venta en Estados Unidos. En septiembre está anunciado el *Dungeon Master's Guide*, y en octubre, el *Monster Manual*. Los primeros juegos en utilizar la tercera edición serán *Pool of Radiance 2* y *Neverwinter Nights*.

La mayoría de los cambios en las reglas están pensados para evitar que los jugadores tengan que consultar muchas de las tablas. Los usuarios de PC notarán más las diferencias con la 2º edición en el remozado sistema de creación y evolución de los personajes. Hay tres nuevas profesiones: bárbaro, monje y hechicero *(sorcerer)*, que ya se han añadido, como bonus, a *Baldur's Gate II*.



Cuando un druida invoca a los rayos, mejor ponerse a cubierto.



Si vas de excursión al bosque, llévate contigo al mago. ¡Nunca se sabe!



El ojo central del terrible contemplador (beholder) emite un campo antimagia que cancela cualquier hechizo que se intente hacer delante de él...



... pero a su espalda el campo antimagia no llega, y puedes usar tus conjuros. ¡Toma tormenta de hielo!

Todo en *Baldur's Gate II* será más grande. Para empezar, los personajes tendrán un nuevo tope de experiencia, fijado en ¡2.950.000 puntos! Eso significa que los ladrones podrán llegar al nivel 23, y los magos, al 17. **Te aguardan magias superpoderosas y monstruos formidables: vampiros (¡te absorben niveles de experiencia!), contempladores, lichs...** y una pequeña sorpresa que Black Isle se guardaba en la manga. Con decir que tiene alas, escamas y que puede aniquilar a un grupo de aventureros con su aliento, los veteranos ya sabrán de qué clase de bestia estamos hablando... ¡Ten los conjuros de protección contra el fuego preparados, porque la cosa se puede poner muy candente! (oh, y los de resurrección también, ¡seguro que harán falta!).

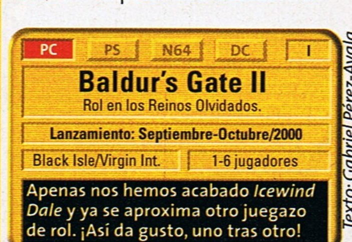
No te contamos más. Algo muy gordo se está cociendo en la Costa de la Espada y la ciudad de Amn, ¡y pronto vas ir en persona a descubrirlo!



¡Hala, que siga la fiesta! Con un mago en el grupo, el espectáculo visual está siempre garantizado.



Los drows adoran a una diosa araña, y una incursión a uno de sus templos es una misión que no puede faltar.



PC | PS | N64 | DC | I

Baldur's Gate II

Rol en los Reinos Olvidados.

Lanzamiento: Septiembre-Octubre/2000

Black Isle/Virgin Int. | 1-6 jugadores

Apenas nos hemos acabado *Icewind Dale* y ya se aproxima otro juegazo de rol. ¡Así da gusto, uno tras otro!

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

Jet Set Radio



¿Creías que todos los juegos de skate iban a imitar a 'Tony Hawk's Skateboarding'? Déjate sorprender por Sega y su 'Jet Set Radio': ¡alucinarás!

¡Patines a reacción! Las tecnologías del futuro nunca dejan de sorprendernos.

Con pintar y patinar no basta: ¡hay que hacerlo con clase!

Sega está que se sale con sus últimos juegos: *Crazy Taxi*, *Chuchu Rocket!*... son títulos rabiosamente originales e imaginativos, súper jugables, y de diseño gráfico sorprendente. Pues bien, el próximo juego que se verá por aquí y que reunirá esas características será *Jet Set Radio*, ¡la última locura de los japoneses!

El lugar: Tokyoto, una versión alternativa y futurista del moderno Tokyo. El objetivo: arrebatarle sus territorios a las bandas rivales. Tus armas: ¡unos cuantos sprays de pintura!

Tras elegir a tu skater favorito, te lanzas a toda velocidad a recorrer la la ciudad sobre tus patines a reacción. Como en *Crazy Taxi*, hay total libertad para ir por donde quieras y explorar a tu gusto. El objetivo es encontrar entre diez y veinte localizaciones designadas para pintar un graffiti en ellas, y marcar así tu territorio. Cuando te pones a pintar, unos iconos en pantalla te indican los movimientos que tienes que hacer con el stick analógico para crear un graffiti resultón. Pero, ¡cuidado! La pintura se gasta, y algunas zonas necesitan dibujos más grandes. Afortunadamente, puedes encontrar más botes repartidos por la ciudad, ¡aunque algunos pueden estar en sitios difíciles de alcanzar! También puedes encontrar nuevos diseños de graffiti, crear los tuyos propios o bajártelos de Internet.

Las ciudades de *Jet Set Radio* están llenas de elementos urbanísticos que pueden ser aprovechados para hacer trucos dignos de Tony Hawk, y ganar así un bonus de velocidad. ¡Incluso puedes patinar temerariamente por encima de los coches!

¿Y por qué quieres ir tan rápido? ¡Pues por la policía, hombre, por la policía! ¿Te crees que se van a

SCREENFUN ¡SORTEO!

Con un Microskate Scooter, tú también puedes lanzarte a patinar por las calles a toda velocidad. Mándanos una postal o carta a esta dirección y a lo mejor te toca el que estamos sorteando. ¡No olvides poner bien clara la referencia en el sobre!
SCREENFUN, ref.: Microskate, apdo 14.116, 28080 Madrid.

Hora de darle al spray: unas flechas en pantalla te indican los movimientos...

... que tienes que hacer con el stick analógico. ¡Mira qué graffiti más chulo!

El jefe de policía Onishima lo tiene bien claro: ¡va a detener a esos punks sea como sea! Está claro que no sabe apreciar el arte moderno...

Para alcanzar los sprays de pintura en sitios difíciles tendrás que hacer algunas maniobras acrobáticas de locura.


El cuerpo de policía de Tokyoto no es muy eficaz, pero ponen mucho empeño y entusiasmo en su trabajo.

INFO
El arte del graffiti

No hay que confundir los rayajos que ensucian las calles con los graffitis, que están reconocidos como una forma de arte. Aunque en *Jet Set Radio* los protagonistas los hacen en un pispás, crear un buen graffiti lleva mucho tiempo y esfuerzo. Como curiosidad, hace poco se dio un caso en España en el que denunciaron a un joven artista por *ensuciar* una pared con un graffiti. El juez aceptó la denuncia, pero en vez de multarle, le condenó a terminar su obra. ¡No se dejan las cosas a medias!




La policía parece amable, pero no hay que olvidar que todos tienen porra...



"¡Hey, hey, hey!". Nada mejor que marcarse una grindada para escapar de los policías y dejarlos con dos palmos de narices. ¡Esto sí que es radical!


"¡Quítame las manazas de encima! ¡Estos policías son unos pulpooos!".


"Jo, qué bonito me ha quedao... ¡Soy un artista!".


Cuando la poli se lanza a perseguirte, un cartel en pantalla te urge a huir de ellos.


¡Aprovecha la decoración urbana para hacer tus trucos y dejar atrás a la poli!

quedar tan panchos mientras vas por ahí pintarrajeándolo todo? Al principio te persiguen a pie, porra en mano, pero pronto comprenden que no son rivales para un punk sobre ruedas con ganas de marcha. A medida que avanza el juego, redoblan sus esfuerzos para atraparte; ¡espera a ver cuando recurran a los helicópteros de combate y el armamento pesado! ¡Estos polis están locos!

Tras completar con éxito un nivel, la fama de tu banda de skaters puede atraer a nuevos miembros, que sólo se unirán a ti si eres capaz de derrotarlos en una prueba de habilidad. Puedes llegar a tener hasta diez personajes jugables, cada uno con sus propios atributos.

La acción es intensa, y está amenizada por la cañera música de Professor K, un pinchadiscos rastafari que emite desde la emisora pirata *Jet Set Radio*. ¡Los temas de rap, pop y techno de la versión japonesa del juego son fantásticos! Y los gráficos, en fin, qué decir de ellos... ¡Hay que verlos para creerlos! Parecen auténticos dibujos animados en 3D.

Ahora sólo queda esperar a que se edite este juegazo en nuestro país (en EE UU lo llamarán *Jet Grind Radio*). ¡Ya nos estamos comiendo las uñas!



Texto: Gabriel Pérez-Ayala

Spray en mano, los jóvenes gamberros expresan sus inquietudes artísticas.

ALONE IN THE DARK

Carnby sorprende con la luz de su linterna a un bicho despistado. Lo mejor será tirotearlo rápido y seguir investigando...

¿Tienes miedo a la oscuridad? Pues deberías tenerlo... ¡porque precisamente de ahí vienen los monstruos!

Aline no está habituada a enfrentarse a lo sobrenatural, pero su espíritu indómito y valentía se sobreponen a todo.



¡Jo, qué pedazo de bicharraco! Para ver estas cosas, uno casi preferiría dejar las luces apagadas. ¡Y lo peor de todo es que te tiene acorralado, no hay escapatoria!

Algo muy bueno está a punto de llegar desde Francia... y no, esta vez no se trata de uno de sus quesos apestosos, ¡sino de la cuarta entrega de la mítica serie de horror *Alone in the Dark*!

Mucha gente cree que las aventuras de horror fueron un invento de los japoneses y su *Resident Evil*, pero lo cierto es que el primer *Alone in the Dark* (de PC) ya tenía zombis, monstruos mutantes y caserones embrujados, años antes de que Jill Valentine y Chris Redfield se apuntaran el tanto.

Con lo que ha llovido desde entonces, cada vez es más difícil asustar a los jugadores, que ya casi ven a los seres de ultratumba como a miembros de la familia. "¡Uy, Nemesis, qué mala cara tienes esta mañana... Espera, que te la recompongo de un escopetazo!".

Bueno, pues se acabó el cachondeo. Darkworks se ha propuesto meterte el miedo en el cuerpo a toda costa, y están invirtiendo un presupuesto de aúpa y un equipo de cuarenta especialistas en la tarea. ¡Este título será una superproducción vi-



... pero este otro monstruo plantea un dilema totalmente diferente. ¿Hora de salir corriendo? ¡Por la pinta que tiene, nosotros lo tendríamos muy claro!



Bibliotecas como ésta suelen ocultar terribles secretos...



¡Cuidado, Aline! ¡Hay algo acechando detrás de ti...! ¡Nada, que no se entera!



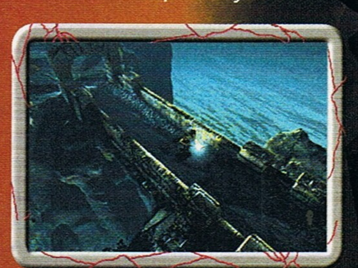
La luz se filtra por la cúpula acristalada del techo...¡Bonito efecto!



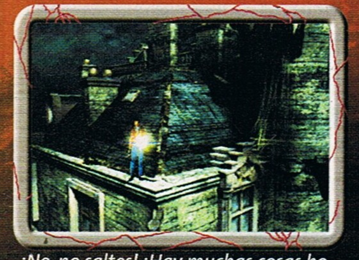
Uno por delante y otro por detrás... ¡Los monstruos acorralan a Aline!



Es una pena manchar la alfombra persa con sangre de monstruo, pero...



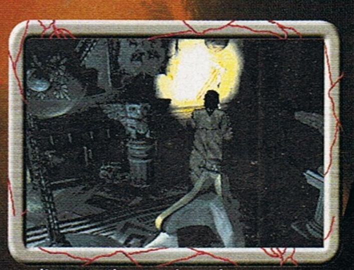
Las brumosas costas de Maine están preciosas en esta época del año.



¡No, no saltes! ¡Hay muchas cosas bonitas por las que vale la pena vivir!



Pues para ser un engendro de otra dimensión, baila usted estupendamente.



La linterna ilumina las salas y te ayuda a explorarlas a fondo.

Carnby está irresistible con su nuevo look a lo Castlevania. ¡Esos ojazos gris azulado derretirían un iceberg!

deojueguil que no tendrá nada que envidiar a las de los japoneses!

Los detalles sobre la historia son escasos, pero se sabe que tendrá lugar en una isla... Una isla llena de secretos oscuros y terribles, que chillan y patalean cuando los sacas a la luz. El protagonista vuelve a ser el detective de lo oculto Edward Carnby, aunque esta vez podrás elegir en su lugar a la antropóloga Aline Cedrac, que hace su debut en la serie.

Las cámaras fijas y los escenarios prerrenderizados con personajes poligonales son una fórmula bien conocida, pero habrá novedades en el uso de la luz. No sólo creará sombras realistas al proyectarse sobre los personajes y los elementos del escenario, sino que además será una forma de defensa. Algunos monstruos pueden salir huyendo si enciendes las luces de una habitación, y a otros puedes mantenerlos a raya sólo con el haz de tu linterna, ¡aunque tratarán de rodearla y atacarte por detrás! Por supuesto, también habrá bestias viciosas a las que se la refanfinfla todo esto de la iluminación, y te saltarán al cuello si se te ocurre intentar espantarlas con luz. ¡Mejor usar la pistola!

Pero no sólo habrá monstruos... Otros personajes deambulan por la isla, y persiguen sus propios objetivos. Si tienes la mala suerte de interponerte en su camino, las cosas se pueden poner un poco crudas.

Darkworks asegura que está dedicando un esfuerzo especial para crear puzzles que se basen en la investigación y recopilación de información, y que la sensación de terror no venga sólo por la aparición de monstruos, sino por los inquietantes descubrimientos sobre el pasado de la isla. ¡Será el regreso del terror psicológico!

PC | PS | GBC | DC

Alone in the Dark: the New Nightmare
Aventura de horror oscura.

Lanzamiento: Noviembre del 2000

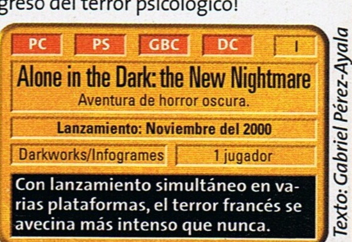
Darkworks/Infogrames | 1 jugador

Con lanzamiento simultáneo en varias plataformas, el terror francés se avecina más intenso que nunca.

Texto: Gabriel Pérez-Ayala



Como buen investigador de lo paranormal, Carnby cuenta con armas de alta tecnología, especialmente preparadas para combatir a los seres de las sombras.





MUPPET MONSTER ADVENTURE

Una rana volando... ¡increíble! El orden natural se ve burlado cuando hay fantasmas de por medio.

Primero fue un juego de karts, ¡y ahora uno de plataformas! Los Teleñecos están decididos a conquistar la Playstation con sus chanzas y bromas.

Esto ya es más normal... ¡Las ranas son expertas nadadoras!

Con la fuerza de Frankenstein, no hay caja que se le resista a Robin.

Un poco de lluvia y un cielo nublado nunca le vienen mal a un jump&run.

Con su guante de fuerza, Robin se enfrenta a un peligroso guardia.

Halloween no es buena fecha para visitar castillos embrujados.

Peggy, Gustavo, Fozzy, Gonzo... ¡Todos han sido presas de la maldición del castillo Von Honeydew! Se han convertido en versiones monstruosas de sí mismos: Fozzy, por ejemplo, es un licántropo, y Peggy, una vampiresa. El único que puede salvarlos es Robin, el sobrino de Gustavo, que no ha sido afectado. Es una rana pequeña, pero valiente, ¡y eso es lo que cuenta!

Robin ataca con ondas sónicas o con un giro al estilo del demonio de Tazmania.

Así que lo que se nos viene encima es un jump&run en la mejor tradición de *Spyro*, con enemigos disparatados y un castillo lleno de trampas y plataformas para sortear. Robin tiene que recoger la energía malvada que hay repartida por los escenarios (las típicas moneditas de los juegos de plataformas, para entendernos) y derrotar a sus trastornados amigos, que hacen las veces de jefes finales. En la última fase deberá enfrentarse al perverso fantasma responsable de la maldición, y librar así al mundo de su vil presencia.

Explorando el entorno tridimensional, Robin tiene que encontrar los amuletos que le ayudarán a cumplir su misión. Dichos amuletos le otorgan poderes especiales, como alas de murciélago para planear, garras con las que trepar o superfuerza para empujar obstáculos. Cada una de estas habilidades viene acompañada de una espectacular mutación en tiempo real. ¡Monstruoso!

El planteamiento no es demasiado original, pero la licencia de Los Teleñecos compensa esa carencia. ¡El show está a punto de empezar!

PC | PS | N64 | DC | I

Muppet Monster Adventure
Jump&run teleñeco
Lanzamiento: octubre 2000
Sony | 1 jugador

Con personajes así de entrañables y carismáticos, seguro que los niños devoran este título con fruición.

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

Por mucho que se esfuercen en dar miedo, los Teleñecos serían incapaces de asustar a nadie.

El molino: los campesinos hacen trigo aquí.

En la escuela se aprenden nuevas profesiones y oficios.

Nidito de amor: la bandera azul señala las tiendas que están habitadas por matrimonios.

El abuelo te cuenta por qué los vikingos empezaron a viajar.

Cuando los niños son lo bastante mayores, se independizan.

¿Logrará 'Cultures' echar del monitor a 'The Settlers', de Blue Bytes?

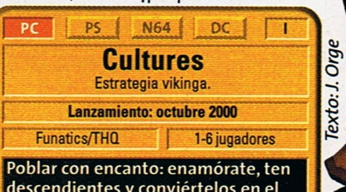
CULTURES

Un día, el cielo se abrió: una bola de fuego dorada se precipitaba en dirección a la Tierra. El horizonte se dividió en seis partes, y el pueblo lo interpretó como una señal de Dios. Sin más demora, izaron las velas para surcar los mares en busca de fragmentos de meteoritos.

Ésta es la historia que hay tras *Cultures*, la nueva estrategia vikinga de Funatics. Una vez arribado a tierras desconócidas, comienzas a construir un poblado. Para que éste prospere como es debido, has de asegurar el abastecimiento de alimentos rápidamente con cazadores, pescadores y granjeros.

Al contrario que en otros ejemplos del género, en *Cultures* deberás prestar más atención a las necesidades de los habitantes de tu poblado: **encuentra pareja a tus ciudadanos y facilítales la vivienda: sólo así podrá tener descendencia una parejita recién unida.** Y una vez hayan crecido, ¡a currar! Tendrán que realizar el mismo trajín de construcción habitual: podar árboles, picar las rocas y reunir tierra. Y por si esto fuera poco, tendrás que defenderte de los pueblos cercanos, ¡que éste no es un mundo idílico!

Dentro de muy poco esta nueva hornada de pobladores se colará en tu PC, estáte ¡preparado!



Texto: J. Orge


¡A las armas! En el cuartel podrás convertir a civiles en valientes soldados.


Práctico: pulsando la tecla [F7] se puede ver un esquema general de personajes.


Con el botón derecho del ratón puedes elegir el comando que quieras.



¡Qué bonito! Si hay corazoncitos sobre una casa, la cigüeña no tardará en llegar.

Dave Mirra freestyle BMX

Para hacer BMX sin romperte ningún hueso hace falta mucho tiempo, equilibrio, práctica, paciencia, voluntad... Todo eso y más, ¡o una Playstation!



Encontrarás más de 30 sponsors auténticos: Adidas, Maxxis, Pro-tec...

Un consejito: no intentes hacer esto sin tu PS.

Dave le da el nombre, pero en el juego también están Tim Mirra, Mike Laird...

... Ramsdell, McMurray, Kenan Harkin, Joey Garcia, Shaun Butler y Chad Kagy.

Ruido de fondo: la banda sonora del juego incluye grupos como Sublime, Pennywise, Deftones, Social Distorsion...

¡A tu aire! No hay caminos trazados, puedes explorar lugares escondidos.

Hay cabriolas sólo recomendables para tu consola.

Verás alucinantes repeticiones de cámara.

Mamma mia, que éste se nos cae de la página... ¡y sin decir adiós!

Después de leer el nombre, no te quedarán muchas dudas sobre qué debes hacer en *Dave Mirra Freestyle BMX:* demostrar tu equilibrio sobre dos ruedas. La bicicleta no es el deporte favorito de las consolas: apenas hay juegos (salvo excepciones como *No Fear Downhill).* Sin embargo, es un deporte que puede dar juego para hacer títulos muy divertidos.

En *Dave Mirra* deberás hacer cabriolas de lo más complicado en 12 circuitos, entre los que se incluye el San Jose Ramp Club y el famoso Camp Woodward, *Lot 8*, uno de los mejores circuitos cerrados para BMX del mundo. Son exhibiciones donde demostrar la maestría con el manillar a base de hacer combinaciones de botones con el pad. Empiezas aprendiendo a hacer trucos básicos y, a medida que progresas, tu equipo y tus habilidades irán en aumento, de manera que cada vez tendrás mayores posibilidades de hacer trucos más complicados. Incluso podrás crear tus propias combinaciones, hasta un total de 1.300 diferentes. Más o menos algo que ya conoces, pero con la novedad de la bicicleta, lo que a los enamorados de este deporte (¡que no son pocos!) les entusiasmará. Uno de los puntos clave del juego es que no es lineal, no hay caminos predefinidos y el jugador puede explorar lo que prefiera. El modo multiplayer es otra de las bazas fuertes: tiene hasta diez variaciones. Puedes asumir el papel del campeón del mundo Dave Mirra o competir contra él en nombre de otras superestrellas del deporte, como Ryan Nyquist, Chad Kagy o Leigh Ramsdell.
¡A pedalear fuerte!

PC	PS	N64	DC	I

Dave Mirra freestyle BMX
Simulación de BMX para todos.
Lanzamiento: octubre 2000
Acclaim | 1-4 jugadores

¡BMX! Trucos de alta calidad sobre dos ruedas: demuestra tu equilibrio sin dejarte los piños en el intento.

Texto: Elena Castellanos



Incredible Crisis

¿Quién dijo que la vida de oficinista era aburrida? Espera a ver lo que le toca a hacer al prota de 'Incredible Crisis'.

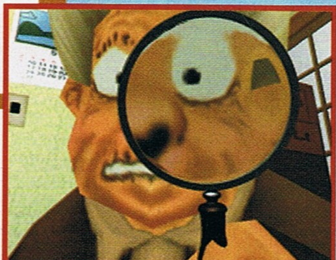

Por lo que parece, la vida laboral de los japoneses es un poquito estresante.


Esta imagen me suena: ¿mi casa?

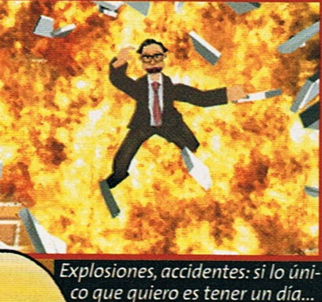

¡Que me caigo! Corre, aún estas a tiempo de salvarte... ¡aunque no lo parezca!


La familia reunida y feliz al ritmo de los sones de la abuela... Para lograr esta paz y armonía, ya verás la que te espera. Los japoneses son un poco complicados.


¡Paren la ambulancia! Nuestro pobre amigo tendrá un día para no olvidar.


¡Aaaaagh! Menuda impresión ver a la japo-abuela a través de una lupa.


Éstos son los personajes secundarios del juego.


Explosiones, accidentes: si lo único que quiero es tener un día...

...tranquilo. Al menos, si te accidentas, ya llevas la camilla incorporada.

Para tomar el té con tranquilidad, sudarás la gota gorda.

Un *día de perros* podría ser el título de este juego. Imagínate una familia tradicional japonesa: abuela, ama de casa, oficinista, dos niños y hasta perro (al que no dejan entrar en casa, por cierto, lo que nos parece fatal). Pues todos estos personajes tienen que ir sorteando una serie de pruebas con éxito para llegar al final del día y convertirse de nuevo en una familia feliz dispuesta a encarar otra jornada. **Para que te hagas una idea, nuestro *aburrido* oficinista comienza el día marcándose un baile al ritmo de las teclas de tu pad.** Si lo hace bien, le espera una enorme piedra que amenaza con aplastarle, y eso es sólo el principio, porque desde ahí tienes que completar más de 25 minijuegos: un montón de pruebas que se van complicando por momentos y que te llevarán a hacer snowboarding, baile, disparos, acabar con una invasión de extraterrestres... En definitiva, se trata de ser diestro y habilidoso en el manejo de las teclas de tu gamepad. Dicho así suena simple, pero en realidad resulta muy divertido y retador, ¡porque no te creas que una vez superadas las pruebas se acabó! Puedes acceder a una *biblioteca* donde encontrarás tus marcas almacenadas, y las podrás repetir hasta lograr batirlas. ¿Quién dijo que los japoneses llevaban una vida aburrida?



PC | PS | N64 | DC | I

Incredible Crisis
Divertidos minijuegos para todos.
Lanzamiento: septiembre 2000
Titus/Virgin Int. — 1 jugador

Una familia japonesa debe superar un montón de minijuegos diferentes. ¡Bate tus propias marcas!

Texto: Elena Castellanos

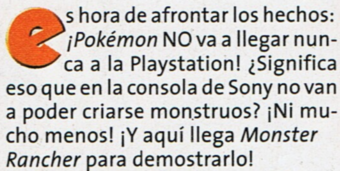
Monster Rancher

Tras el ligeramente decepcionante 'Jade Cocoon', un nuevo juego de crianza de monstruos se prepara para aterrizar en la Playstation.



Puedes combinar dos monstruos...

... para dar lugar a uno nuevo, con los mejores atributos de cada uno.



Es hora de afrontar los hechos: ¡*Pokémon* NO va a llegar nunca a la Playstation! ¿Significa eso que en la consola de Sony no van a poder criarse monstruos? ¡Ni mucho menos! ¡Y aquí llega *Monster Rancher* para demostrarlo!

El auténtico título de este juego es *Monster Rancher 2*, pero en nuestro país le quitarán el *2* para no liar a los jugadores. ¿Y la primera parte? Bueno, la segunda es prácticamente igual, pero en 3D y con muchas mejoras. ¡No tenía sentido sacar las dos! Es algo parecido a lo que se hizo con *Pokémon Stadium*.

En *Monster Rancher* no hay que ir a cazar monstruos. En vez de eso, **metes uno de tus CDs en la Playstation (puede ser de música o de datos) y el juego genera aleatoriamente tu primer monstruo, con su aspecto distintivo, ataques, atributos, ¡e incluso personalidad!** Lo siguiente es entrenarlo en tu rancho para mejorar sus habilidades y prepararlo para competir en los torneos. El entrenamiento puede consistir en pequeñas pruebas de habilidad, o en mandar a tu criaturita a buscar aventuras y ganar experiencia. ¡Y no olvides regañarla si se porta mal! Pero tampoco seas demasiado estricto, porque puede enfadarse contigo. ¡Un buen entrenador tiene que saber cuánto exigir a sus monstruos! Luego mejoras tu rancho, vas al mercado, amplías tu ganadería y conoces a otros entrenadores. ¡Promete ser un juego muy variado y completo!



Mocchi parece complacido... Es importante tener a tus monstruos contentos, porque así trabajan mejor.



Vigilar lo que das de comer a tus mascotas es parte de tu trabajo.



Puedes meter a tu mascota en la tarjeta de memoria y llevarla de gira por las casas de tus amigos para librar combates de uno contra uno.



Una carrerita por la nieve es un buen entrenamiento. ¡Como en Rocky IV!



En vez de un pokédex, la info de los monstruos se muestra en cartas.



PC	PS	N64	DC	I

Monster Rancher
Crianza de monstruos y estrategia.

Lanzamiento: octubre 2000

Tecmo | 1-2 jugadores

Crianza de monstruos... ¡Se van a enterar los chicos de Nintendo de cómo se hacen bien las cosas!

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

No One Lives Forever



Con un gran calibre, no hay cerrojo que se resista: entra en el nightclub.



En las secuencias intermedias se puede ver a Cate desde fuera.

Pinceladas psicodélicas se pasean por la pantalla, en los altavoces suenan sonidos de guitarra... ¡Una clara señal de que los 60 han vuelto! Al menos en *No One Lives Forever*, una parodia de 007 que tiene al mismo tiempo un poco de 3D-shooter, encanto a lo Austin Powers y el sex appeal de Lara Croft. ¡Un buen cóctel!

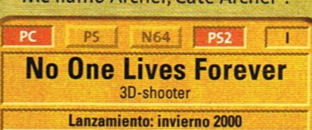
"Nadie vive para siempre". No, si la agente Cate Archer se interpone en tu camino. Esta señorita trabaja para el servicio secreto UNITY, cuyos colaboradores tienen últimamente la esperanza de vida de una mosca. Dmitrij Volkov es el cerebro de los ataques mortales, y además está conectado a una organización llamada H.A.R.M.

Cate tendrá acceso a más de 30 armas en las 15 misiones del largo transcurso del juego. Junto a las herramientas habituales, la elegancia alcanza su máxima expresión con armas experimentales, como un pintalabios explosivo o frascos de perfume que pulverizan ácido.

El juego está impulsado por la última versión del motor de gráficos LithTech. Esto supone que se requiere hardware alto rendimiento.

Cate Archer se presentará como un regalo de navidades para el PC, y en el 2001 aparecerá supuestamente otra versión para la Playstation 2.

"Me llamo Archer, Cate Archer".



Color para el género de acción: parodia de películas de agentes secretos con prota sexy y estética sixty.

Sanity



Escoge diez facultades para tu baraja, cuyos iconos puedes ver abajo.



Cain ha encontrado una nueva carta de poderes e irradia felicidad.

En el futuro, son cada vez más las personas que aseguran tener poderes paranormales. Estos dones no se limitan a inocentes hobbies como doblar cucharas; también tienen que ver con bolas de fuego e invocar a demonios.

En el papel de Nathaniel Cain, en *Sanity* te esperan 20 misiones en las que debe evitar que estos psiónicos dominen el mundo. Cain es un mutante y aprende cada vez más facultades para conseguir su objetivo. El empleo excesivo de estos poderes psíquicos tiene efectos secundarios; por eso hay que estar controlando continuamente el indicador del juicio.

Esta lucha de la mente se presenta como una alternativa al habitual despliegue de acción 3D. El principio del juego es una mezcla de un deathmatch y *Pokémon*. Se observa la acción desde arriba, se escogen las facultades telemáticas con las teclas y se incorporan con un click de ratón. Hay 80 dones de ocho campos psíquicos distintos, pero sólo se pueden seleccionar diez de ellos durante los enfrentamientos. Dependiendo del contrincante y de la situación, has de organizar la baraja de cartas de facultades.

En las misiones, los duelos psiónicos se combinan con elementos de aventura, incluidos puzzles y diálogos. En la versión norteamericana, la estrella del hip hop Ice T presta su voz a Nathaniel.

A la caza de psicopoderes: te espera un original juego de acción controlado por el ratón y cartas coleccionables.

F355 Challenge



El momento que habías esperado toda tu vida: ¡pilotar un Ferrari!

Los impresionantes edificios 3D del fondo realzan los gráficos de las pistas.

El juego *F355 Challenge* ya causó furor en las salas recreativas. Por primera vez, dos pantallas adicionales simulaban el campo de visión humano de forma realista. Para poder meter todo este poder de precisión bajo el capó, Sega tuvo que unir tres tarjetas de la generación Naomi (casi idénticas al hardware de la Dreamcast).

Habrá que renunciar a este elemento del juego en la versión casera, pero por lo demás no se encuentran más puntos negativos. Con el bólido rojo del Cavallino Rampante podrás quemar el asfalto de conocidos circuitos, como por ejemplo, Monza. **Los bólidos son tan atractivos como en la vida real: se ha prestado gran atención a todos los detalles, desde un ruido de motor ensordecedor hasta brillantes llantas de aluminio.**

El control y la física de la beta apunta a que en la versión final los resultados sean excelentes. Unidades de asistencia de conducción como el ABS servirán para que los principiantes, mantengan en la pista a los bólidos.

Como ya indica el nombre, solo participan los Ferrari *F355*. Si quieres ver otros modelos, no te molestes en buscar. Habrá que esperar para descubrir si la versión de la Dreamcast solo resulta interesante para los fans del bólido rojo o si también atraerá a otros amantes de las carreras.



Schumacher en la parrilla de salida: la carrera de bólidos rojos podría convertirse en un éxito de simulación.

'Xena' y 'Hércules' en GBC





Estos héroes ya han pasado por la Nintendo 64, ¡así que es justo que ahora lo hagan por la Game Boy Color! Ambos juegos serán bastante similares, tanto en gráficos como en jugabilidad, y tendrán numerosos minijuegos salpicando la aventura. La gracia está en que a ciertos niveles secretos sólo se podrá acceder si ambos cartuchos se conectan mediante cable link. Sabemos que saldrá Salmoneus dando consejos sobre cómo resolver los puzzles, pero, ¿saldrá Autólicus? ¿Joxter? ¿Gabrielle? ¡Tendremos que esperar al lanzamiento para descubrirlo!

'007: El mundo nunca es suficiente', en N64

¡Nuevo shooter protagonizado por James Bond! Esta vez han sido los chicos de EA los que se han hecho con la deseada licencia, y son perfectamente conscientes de que la sombra de *Golden Eye* (de Rare) planea ominosamente sobre ellos. En cuanto a gráficos, el juego será estupendo, sobre todo si tienes el Expansion Pack, y habrá montones de gadgets sacados directamente del laboratorio de Q. Las armas tendrán una vibración diferente en el Rumble Pak, según su calibre, y además de shooter puro y duro habrá fases especiales en las que Bond tiene que bucear o disparar mientras se marca un descenso de montaña en esquís. Hasta marzo del 2001 no esperes verlo por las tiendas, ¡este proyecto es de los gordos!



Indiana Jones en N64

¿Lara no se quiere venir a la consola grande de Nintendo? No hay problema, ¡Indy irá en su lugar! El éxito de ventas en PC *Indiana Jones and the Infernal Machine* está siendo adaptado a la Nintendo 64 por Lucas Arts, y aunque el diseño de niveles, historia, y concepto de juego sean los mismos, la programación se está haciendo desde cero para aprovechar la arquitectura interna de la consola. También han prometido mejoras en control y sonido, y las pantallas oficiales de la web de LucasArts tienen una pinta estupenda. En teoría, esperan tenerlo listo para finales de este año, ¡justo a tiempo para las vacaciones de Navidad!





Juegos online: ¡disfruta en el ciberespacio!

¡La máquina no superará al hombre! En Internet podrás competir contra rivales más inteligentes que los enemigos virtuales. ¡Descubre el fascinante mundo online!

Términos

En la mayoría de los juegos online se habla en inglés. Aquí tienes los términos más importantes para que puedas entender la jerga del cibermundo:

Clan: un conjunto de jugadores organizados según una jerarquía que ellos mismos establecen. Los miembros entrenan en equipo y se enfrentan a otros clanes. En los mundos del juego de rol también reciben el nombre de cofradías.

Deathmatch: una modalidad de juego en red/Internet, en el que todos luchan contra todos. Hay vidas ilimitadas y gana quien se haya anotado más víctimas (Kills).

Capture the Flag (CTF): en esta variante de juego, también con vidas ilimitadas, se enfrentan dos equipos. El objetivo es robar la bandera del equipo contrario y llevarla a tu cuartel.

Lag: es cuando se producen retrasos en la acción por culpa de una mala conexión (ping alto).

Ping: es la medida de la calidad de la conexión a Internet. Cuanto más bajo es el ping, más rápida es la transferencia de datos y la fluidez del juego.

Massively Multiplayer (MMP): Mundos de juego permanentes, que exigen un mantenimiento constante por parte del servidor. Cuando te desconectas, tus progresos quedan almacenados en el servidor. Hay que pagar una cuota mensual para jugar a estos juegos.

Mod: normalmente son gratuitos, y se instalan sobre el juego que modifican. Añaden nuevas armas, niveles, enemigos o reglas. Todos los jugadores deben tener el mod instalado para poder incorporarse a la partida.

Newbie: este término identifica a los novatos de un juego determinado. Algunos servidores crean partidas en las que sólo se aceptan jugadores novatos, o viceversa, partidas donde éstos no se admiten.

Server: el ordenador donde se crea una partida multijugador. Los juegos MMP tienen varios servidores (muy potentes), para evitar la saturación.

Spawn Point/Respawn: el lugar del mundo virtual donde resucitan automáticamente los personajes asesinados.



El lobby de Age of Empires II.

La tranquilidad del mercado italiano es ficticia. En un edificio colindante se han atrincherado los terroristas y han hecho algunos rehenes. Con los miembros de tu equipo, te preparas para dar un golpe y liberarlos. **En pocos segundos, tu comando antiterrorista se lanza a la acción: "Yo entro por las escaleras, pero necesito que alguien me cubra las espaldas", dice un jugador.** Como en la vida real: justo cuando se cuela sigilosamente en el interior de la casa, alguien le ataca desde atrás. Llegas justo a tiempo para salvarle la vida virtual a tu compañero con un enérgico regado de tu ametralladora.

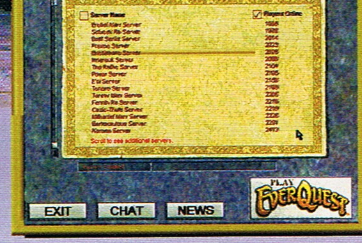
Escenas como éstas de *Counter Strike*, la ampliación de *Half-Life*, ofrecen unos subidones de adrenalina únicos en el género de acción. Emoción, diálogos entre jugadores y enemigos inteligentes: aquí no hay personajes virtuales controlados por la CPU, sino amigos y enemigos que se mueven a las órdenes de jugadores de carne y hueso.

Personas de todo el mundo se reúnen gracias a los juegos online, y viven experiencias únicas: matar a un dragón con la ayuda de un hechicero alemán, organizar un plan de ataque con un estratega de California o entrar en una base enemiga con un par de aliados franceses proporcionando fuego de cobertura.

Si ya has sentido el hormigueo en el cuerpo de la experiencia multijugador, te resultará difícil huir del módem. Con la proliferación de Internet en las casas, la popularidad de los juegos online también se ha disparado, y las grandes novedades para PC incorporan opciones de juego online cada vez más perfeccionadas.

Te conectas a Internet, arrancas el juego y escoges la opción de menú correspondiente (normalmente es *Multiplayer)*. Tras unos segundos de conexión, apareces en un nuevo menú, llamado *lobby* (vestíbulo), en el que aparecen las partidas disponibles, así como un pequeño programa de chat. Ejemplos de vestíbulos de juego bien diseñados podrían ser *Diablo 2* y *Dark Reign 2*.

En la mayoría de los títulos de acción puedes meterte en partidas ya empezadas (si no están al máximo de jugadores), pero en los de estrategia los interesados tienen que empezar todos a la vez. La partida sólo comienza cuando se ha reunido el número de jugadores requerido. Mientras tanto, se puede chatear e intercambiar conocimientos con el resto de los participantes sobre el juego.



La duda: elección de server en EverQuest.

También se ha consolidado un nuevo tipo de juego, que sólo funciona en internet: los *Massive Multiplayer Gaming*. Son mundos virtuales permanentes en los que participan miles de jugadores. En cada partida se crea un mundo que existe siempre y que sufre cambios permanentes, estés o no online. Estos juegos suelen estar controlados por los llamados *Game Masters*, que se encargan de los posibles problemas que puedan surgir.

Esta continua dedicación tiene un precio: para entrar en los mundos multiplayer masivos hay que pagar. En España sólo ha llegado el *Everquest*, pero es de suponer que otros seguirán su ejemplo.

Para que puedas hacerte una idea del concepto online, en las siguientes páginas te presentamos algunos de los títulos más populares de PC, así como los grandes candidatos para acaparar la atención de los jugadores cuando salgan a la venta. Las consolas no se quieren quedar atrás, y Sega está preparándose para entrar de lleno en el mundo online, que ha visitado tímidamente con el genial *ChuChu Rocket!*... ¡Pronto llegarán más!

Para ser como él, no te pierdas Ultima Online Worlds: Origin.

Género: Shooter

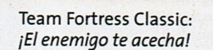
Destacado



Counter Strike: *el equipo antiterrorista se pone en posición.*



Half-Life: *¡anda con cuidado si hay explosivos cerca!*



Team Fortress Classic: *¡El enemigo te acecha!*

Half-Life (mods)

www.sierra.com - www.counter-strike.net

Havas Interactive **32 jugadores**

Half-life es un excelente shooter en solitario, pero si le instalas sus mods gratuitos (descargables desde Internet), su faceta de multiplayer se convierte en una de las mejores opciones para jugar en red. *Team Fortress Classic* ha tenido tanto éxito que se está preparando un juego completo en toda regla (ver *Team Fortress 2). Counterstrike* se dio a conocer al público hace cosa de un año, y su popularidad no ha hecho más que crecer. Soporta sólo veinte jugadores a la vez (para no perjudicar el *frame rate).* En la beta 6.6 todavía no se pueden añadir bots controlados por el ordenador, pero se espera que se implanten para la versión definitiva. Según sus creadores, en dos o tres meses ya deberían tenerla lista.

En *Counterstrike*, los jugadores se dividen en dos equipos: terroristas y contraterroristas. Un equipo trata de alcanzar un objetivo, y el otro trata de impedirlo: plantar una bomba, rescatar unos rehenes, asesinar a un VIP... Si un jugador muere, tiene que esperar a que acabe la partida en curso antes de volver a la acción (mientras tanto, puede hacer de espectador). Por fortuna, hay un límite de tiempo para evitar que las partidas se alarguen demasiado (unos tres minutos). Las armas están inspiradas en las que se usarían en la realidad: no hay lanzacohetes, ni rifles láser, ni nada por el estilo. Al principio de la partida se te asigna un dinero para comprar tu equipamiento, y sólo puedes llevar un arma de cada tipo a la vez. ¡Todo muy realista!

Destacado

Protege tu bandera: si alguien se acerca a ella, no tienes más que freírlo con un chorro de plasma.

Unreal Tournament

www.unrealtournament.com

GT Interactive **32 jugadores**

A diferencia de *Unreal*, que estaba concebido principalmente para el juego en solitario con opción a juego en red, *Unreal Tournament* pone el énfasis en el juego en red, aunque también puede jugarse en solitario contra los bots controlados por el ordenador. Su rival por excelencia es *Quake III: Arena*, al que *Unreal Tournament* presume de aventajar en que sus armas tienen dos modos de fuego diferentes, los niveles son más originales y cuenta con dos modos de juego adicionales a los clásicos *Deathmatch* y *Capture the Flag: Domination* y *Assault*. Ambas modalidades se juegan por equipos (como en *Capture the Flag):* en *Domination*, gana el equipo que tenga controlados durante más tiempo unos puntos designados del mapa. En *Assault*, un equipo tiene que defender unas instalaciones del ataque del otro, turnándose luego los papeles de atacante/defensor. Este juego fue analizado en SCREENFUN 6/99.

Destacado



¡Puro reto de acción y tácticas! Por estos verdes pastizales las peligrosas balas enemigas rasgan el aire.

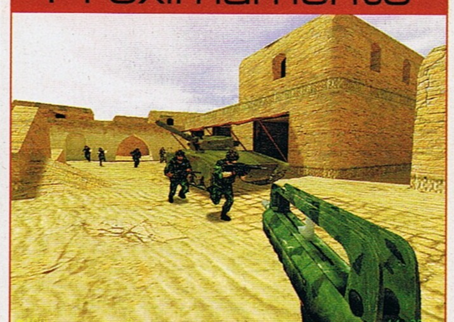
Starsiege Tribes

www.sierra.com/dynamix/tribes

Havas Interactive **32 jugadores**

Este shooter sólo puede jugarse en red. Hay misiones de entrenamiento que se juegan en solitario, pero no constituyen un verdadero modo de un jugador. Tuvo el honor de ser el primer título en estrenarse con esta novedosa idea, antes incluso que *Quake III* y *Unreal Tournament*. Cuatro (no dos) equipos pueden jugar a la vez en extensísimos mapeados al aire libre, salpicados con zonas de interiores donde proseguir los tiroteos. Un jugador hace de líder de la tribu, y monitoriza la acción desde una vista satélite del mapa. Cada jugador va equipado con armas de alta tecnología y un jetpack que le permite dar grandes saltos. En España salió a la venta dentro de un pack llamado *Starsiege Universe*. La secuela, *Tribes 2*, está anunciada para octubre.

Próximamente



¡Subidón de adrenalina! En este juego lo más destacado será la organización táctica y las armas realistas.

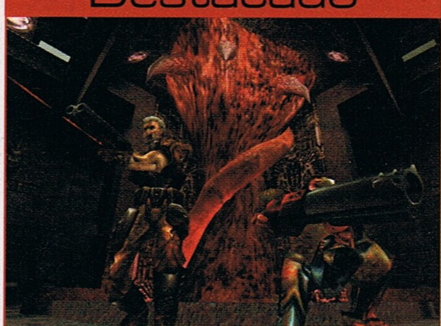
Team Fortress 2

www.sierrastudios.com/games/teamfortress

Havas Interactive **Primavera 2001**

Está siendo desarrollado por los creadores de *Half Life*. Como en *Starsiege Tribes*, el énfasis está puesto en el trabajo en equipo para alcanzar una meta. A diferencia de *Tribes*, las armas son realistas, como en *Counterstrike*. Cada jugador elige un papel: marine, comando, francotirador, espía, médico o ingeniero. Según el papel elegido, así será el equipamiento a su disposición. Un jugador es el comandante, que imparte las órdenes, y se podrá establecer comunicación hablada mediante micrófono. Se trata de la continuación de *Team Fortress Classic* (un popular mod de *Half Life)*, pero será un juego completo e independiente, con muchas mejoras y añadidos con respecto al mod que le precede. Lleva mucho tiempo en desarrollo, pero parece que todavía tardará en salir a la venta.

Destacado



Escopetas y lanzacohetes a saco: en la Campus Party, Quake III *no es un juego más, ¡es una religión!*

Quake III

www.quakeIII.com

ID software **32 jugadores**

La serie *Quake* arrastra tras de sí a una legión de adeptos al frag desde hace tiempo. Pese a que *Unreal Tournament* le ha robado unos cuantos, *Quake III* presume de tener gráficos más sofisticados, modelos de personaje *(skins)* variados e imaginativos, y acción instantánea y frenética. La verdad es que ambos juegos son fantásticos, y es una mera cuestión de gustos preferir uno u otro. Una ventaja de este juego es que en Internet se pueden obtener mapas y skins nuevos fácilmente, o incluso hacerte los tuyos propios. La comunidad quaker es numerosa, y siempre hay clanes dispuestos a acoger en sus filas a un jugador bien dotado. Hay una ampliación de *Quake III* en desarrollo, y se está preparando versión de Dreamcast, que será compatible con la de PC para el juego online.

Destacado



Estos bichejos (dcha.) también te darán puntos de experiencia.



¡Al remojo! La rana gigante se puede vencer usando la magia.

Dos jugadores atacan a un horrible monstruo controlado por el ordenador.

EverQuest

www.ubisoft.es

Verant/UbiSoft — **2.000 jugadores (por servidor)**

No fue el primero en explotar la idea del juego de rol online, pero sí el único que ha sido distribuido en España (por UbiSoft). En este tipo de juegos sólo se puede jugar online, y hay que pagar mensualmente una pequeña cuota (unas 1.500 pesetas).

En *Everquest*, los jugadores exploran un mundo tridimensional gigantesco desde una perspectiva de primera persona (aunque se puede elegir una curiosa cámara en tercera persona). Hay montones de clases de personaje, razas y habilidades especiales, además de objetos mágicos, hechizos, y monstruos suficientes como para tener contento al jugador de rol más exigente.

Everquest se ha convertido en un juego extremadamente popular, y llegó un momento en que la abundancia de jugadores produjo un problema de superpoblación: ¡aquello parecía el metro en hora punta! Para descongestionar un poco el tráfico de personajes y ofrecer nuevas emociones a los que ya lo habían explorado todo (y rehusaban a dejar de jugar), Verant sacó una ampliación: *Las ruinas de Kunark*. Con ella se añade un nuevo continente, habitado por hombres-lagarto (una nueva raza de personaje) y más monstruos. Además, el nuevo límite de experiencia se amplía diez niveles, pasando de 50 a 60. Esta nueva zona de juego, al haber sido creada con posterioridad, tiene gráficos mejorados. En España, *Everquest* se vende directamente con la ampliación en un solo paquete. Analizado en SCREENFUN 13/00.

Importación

La profundidad de juego de Ultima Online hace olvidar su anticuada estética a lo Playmobil.

Ultima Online

www.uo.com - www.uo-europe.com

Origin/Electronic Arts — **2.000 jugadores (por servidor)**

El predecesor de los juegos de rol en Internet se introdujo en la red mundial en el año 1997. Los gráficos de *Ultima Online* se han quedado un poco anticuados en comparación con lo habitual de hoy en día. La jugabilidad de esta detallada simulación ofrece un mundo medieval, en el que la artesanía y el mobiliario tienen un puesto fijo. Los grupos de jugadores se pueden unir en cofradías y construir su propio reino desde cero.

Pero cuidado: ¡no sólo los monstruos son peligrosos! En *Ultima Online* también te pueden atacar los jugadores con aspiraciones asesinas. Para que el comienzo de tu aventura no se convierta en una matanza contigo en el papel de cerdo, te envían como *newbie* a la pacífica ciudad Haven. Allí puedes reunir experiencia a salvo de los rufianes.

Próximamente



Uno para todos y todos para uno: el casero de la mazmorras se las tiene que ver con cuatro competentes héroes.

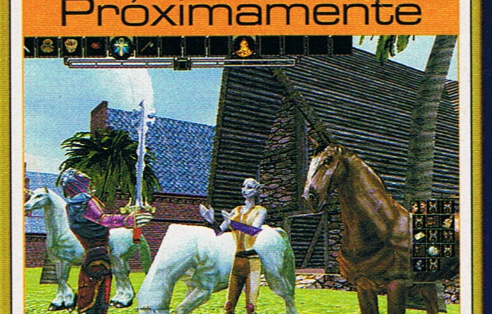
Asheron's Call

www.microsoft.com/games/zone/asheronscall

Microsoft — **2.000 jugadores (por servidor)**

La apuesta de Microsoft en el rol online no enfatiza tanto en las razas fantásticas (orcos, enanos, elfos...) como en las culturas humanas, ofreciendo un mundo único y diferente para explorar y descubrir. Un ingenioso sistema de alianzas permite establecer relaciones estilo feudal entre los jugadores: le das parte de la experiencia ganada al personaje al que has jurado lealtad a cambio de su patrocinio. El sistema de magia también será novedoso: inventas conjuros mezclando componentes mágicos, que determinan los gestos y palabras del hechizo. ¡Y podrás descifrar conjuros fijándote en los gestos de los otros magos!

Próximamente



¡Qué espléndidos ejemplares! Pero los blancos unicornios sólo pueden ser cabalgados por una casta doncella.

Ultima Worlds Online: Origin

www.uo2.com

Origin/Electronic Arts — **Verano 2001**

La segunda parte del popular *Ultima Online* está despertando muchas expectativas, ¡sobre todo porque los gráficos van a ser poligonales! Eso significa que habrá que tener tarjeta aceleradora para jugar, pero la buena noticia es que se está intentando que incluso los usuarios con módems de 28.8 k puedan jugar sin sufrir la plaga del lag. Se pulirán muchas imperfecciones del primer *Ultima Online*, atendiendo a las sugerencias de los jugadores. La evolución de los personajes será más equilibrada y variada (podrás cambiar de especialidad al pasar de nivel) y se limitará la abusiva práctica del asesinato de jugadores. ¡A ver si éste lo distribuyen en España!

¡Socorro, un lagarto con alas de Ultima Worlds Online: Origin!

Próximamente



Poco a poco: pequeñas misiones seguidas, en lugar de un mundo de juego permanente e interminable.

Neverwinter Nights

www.neverwinternights.com

Bioware/Interplay — **Otoño 2001**

Será otro de los lujosos juegos de *Dungeons and Dragons* a los que Bioware *(Baldur's Gate, Torment, Icewind Dale)* nos tiene acostumbrados. La cámara podrá ser manejada por el jugador gracias a los gráficos poligonales, y se utilizará la tercera edición de las reglas oficiales del juego de rol de mesa. Pero aunque se podrá jugar en solitario, el punto fuerte será el multiplayer en red. ¡Hasta 64 jugadores simultáneos en una partida! Pero no todos ellos serán aventureros en busca de fortuna; ¡algunos ejercerán de Dungeon Masters! Es una idea estrenada por *Vampire: Redemption*, sólo que aquí podrá haber más de un director de juego. Vendrá con 28 módulos de aventuras multijugador y un editor para crear otros módulos nuevos. ¡La revolución del rol se está consumando!

Destacado



Madera, piedra y acero: los contrincantes de Internet llaman a la puerta en Age of Empires 2.

Age of Empires 2

www.microsoft.com/games/age2

Ensemble Studios/Microsoft **8 jugadores**

Hay montones de juegos de estrategia en tiempo real estupendos para jugar en red, como *Starcraft, Tiberian Sun, Homeworld, Dark Reign 2, Ground Control...* y así un largo etcétera. *Age of Empires 2* es uno de ellos, y además tiene de todo: gestión elaborada de la inteligencia artificial, desplazamientos en formación, una cómoda interfaz para gestionar la producción, montones de unidades diferentes, batallas masivas... La ausencia de unidades voladoras le da un tono muy distinto al de otros juegos de su género, y la edificación y derribo de murallas cobra gran importancia. Se está preparando la ampliación *(The Conquerors)* con nuevos mapas, tecnologías y civilizaciones, ¡incluyendo la española!

Próximamente



Despliegue militar: un imponente portaaviones se pone en posición para impresionar al país vecino.

Sovereign

www.station.sony.com/sovereign

Verant/Sony **Otoño 2001**

Los creadores de *EverQuest* trasladan la idea de permanencia del rol online a los juegos de estrategia en tiempo real. En dichos juegos, cuando abandonas una partida, lo normal es que el imperio que has construido desaparezca. En *Sovereign*, tu imperio permanece hasta la próxima vez que te conectes, ¡y te puedes encontrar con que te han declarado la guerra mientras estabas offline! Hasta quinientos jugadores pueden participar en una misma partida, y la estrategia será a gran escala. La diplomacia tendrá una importancia capital: acuerdos comerciales, alianzas y tratados, uso compartido de recursos y fronteras... Como en *Everquest*, habrá que pagar una pequeña cuota mensual para poder jugar.

Próximamente

Arquitectura de campaña: a la espera del ataque enemigo, se está montando un campamento para la ocasión.

Warcraft 3

www.blizzard.com/war3

Blizzard **Primavera 2001**

El nuevo *Warcraft* enfatizará el combate táctico a pequeña escala. Una escaramuza típica tendrá apenas una docena de soldados en cada bando. Los ejércitos son dirigidos por poderosas unidades de héroe, que aumentan de experiencia, aprenden habilidades y se equipan con objetos mágicos.

Más novedades: las misiones se desvelan a medida que exploras el mundo, sin interrupciones, y el oro podrá obtenerse de varias formas (aparte de mandar a los peones a explotar las minas). Los gráficos serán poligonales, aunque la vista sigue siendo isométrica. Las razas jugables serán cinco (no seis, como se anunció): orcos, humanos, demonios, muertos vivientes y... ¡un quinto bando que aún no se ha dado a conocer!

Otros lanzamientos

Próximamente

¡Acérquense!: a bordo de esta estación espacial hay reparaciones instantáneas y munición fresca.

Allegiance

www.microsoft.com/games/allegiance

Microsoft **32 jugadores**

Al igual que *Starsiege Tribes* es un complejo juego de shooter, *Allegiance* vendría a ser como su equivalente en el combate espacial. Los jugadores forman un equipo y combaten por destruir las instalaciones y minas de abastecimiento del equipo rival. Un jugador ejerce de comandante, y otro puede encargarse de los aspectos económicos, decidiendo las tecnologías que se investigarán a continuación y las naves que van a construirse. A diferencia de otros juegos de combate espacial, *Allegiance* sólo se puede jugar online, ya sea en red local o a través del servidor gratuito de Microsoft, que descarga automáticamente las últimas actualizaciones al conectarse.

Próximamente



En la preciosa atmósfera de los anillos de Saturno tiene lugar un brutal y despiadado combate espacial.

Freelancer

www.microsoft.com/games/freelancer

Microsoft **Verano 2001**

Cuando Chris Roberts trae una simulación de ciencia ficción, se espera algo soberbio. El padre de la serie *Wing Commander* lleva años trabajando en su proyecto, *Freelancer*, que marcará nuevas pautas en cuanto a gráficos, control y contenido. *Freelancer* saldrá como un juego individual clásico y como un mundo multiplayer masivo.

Como piloto espacial profesional, tratarás con otros jugadores, lucharás y fundarás comunidades. Para mejorar el armamento, conseguir potentes torpedos y obtener escudos robustos, tendrás que ganar dinero cumpliendo misiones. ¡El año próximo, el espacio estará más concurrido que nunca!

Próximamente

Cuanto más antiguo, mejor: los premios gordos se los llevan los bólidos y cochazos históricos.

Need4Speed:Motor City

www.needforspeed.com/motorcity

Electronic Arts **Otoño 2000**

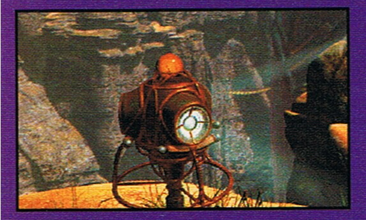
Si hay comunidades online de juegos de rol, estrategia y shooter... ¿por qué no trasladar la idea a los juegos de velocidad? *Motor City* es una ciudad virtual donde cada jugador tiene su propio garaje. Allí guarda sus coches, los modifica y se lanza a correr por las calles en ligas, torneos y duelos de velocidad contra otros jugadores. Además de competir en red, también se puede chatear, formar clubs de conductores, hacer apuestas, etc. El mercado de piezas de recambio es dinámico, y obedece a la ley de oferta y demanda. Puede aparecer una ganga estupenda, ¡pero si no te das prisa en pillarla, otro jugador puede adelantársete!

Texto: J. Orge

TELEGRAMA

¡Llega 'Myst III'!

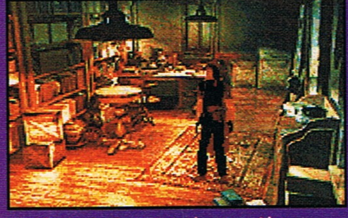
El juego de PC de culto *Myst* vuelve al mercado en una edición renovada. En la primavera de 2001 tendrá una continuación: *Myst III: Exile*, donde un nuevo malo, cuyo mundo se destruyó, quiere vengarse. El jugador tendrá que resolver acertijos y descubrir el misterio. ¡La página oficial, *www.myst3.com*, es muy bonita!



Myst III, *el sucesor de* Myst *y* Riven, *te espera con estupendos gráficos.*

¡Imágenes GBC increíbles!

En la página de juegos US Online IGN (*pocket.ign.com*) han salido las primeras imágenes de *Alone in the Dark: The New Nightmare* para la Game Boy Color. ¡Te dejarán sin habla! Según el grupo de programadores que trabajan en Pocket Studios, se ha utilizado un sistema que permite reproducir ni más ni menos que 2.000 colores en la consola de bolsillo.



Gráficos alucinantes: el nuevo Alone in the Dark *para la Game Boy Color.*

Tomb Raider – la peli

Desde que se ha dado a conocer que Angelina Jolie, la ganadora de un Oscar a la Mejor Actriz de Reparto por *Inocencia Interrumpida*, encarnará a la heroína de videojuegos Lara Croft, la actriz, que ha llenado numerosos titulares de prensa, se siente confusa: "Estoy muy nerviosa y espero que los fans me acepten, porque Lara es su chica".

De momento, la atractiva Angelina se encuentra en Londres para realizar sus primeras tomas de prueba. La dirección corre a cargo del especialista en acción Simon West *(La hija del general, Con Air)*. Más información en: *http://filmforce.ign.com/tombraider*.



Encarnará a Lara: la preciosa Angelina tiene fama de ser un poco antipática.

Playstation 2: ¡retraso!

Ya se conocen el precio y el lanzamiento oficial en Europa de la consola de Sony.

Sony ha atrasado un mes el lanzamiento de la Playstation 2 en Europa: ¡no se podrá comprar la consola hasta el 24 de noviembre de 2000! Y eso que su lanzamiento en Japón fue el pasado 4 de marzo. Por si no fuera bastante, lo peor ha sido el anuncio de su precio. Si quieres hacerte con la nueva consola negra, deberás desembolsar 74.900 pesetas, que es el precio estimado por Sony de venta al público. La realidad es que no se trata de un precio competitivo, pero también hay que tener en cuenta que la nueva Playstation es un producto muy completo, que incluye reproductor de DVD, CDs de audio y futura conexión a las redes de banda ancha.

En Japón se han vendido ya unos 3 millones de unidades, mientras que en España se prevé alcanzar la cifra de 360.000, y en el mundo entero, la de 10 millones.

El retraso, al parecer, viene motivado por no tener disponibles las suficientes unidades para la fecha de lanzamiento. ¡Eso es que esperan vender muchas! Con respecto al número de juegos programados para entonces, se prevé que la riqueza en software alcance un volumen de 40 títulos para navidades. Habrá que ver si se mantienen en el nivel de calidad de la impresionante oferta actual de Dreamcast... ¡y del precio de los juegos!

La nueva consola reproduce DVDs, ¡pero cuesta casi 75.000 pesetas!



Buenos títulos de lanzamiento: Ridge Racer 5 y Tekken Tag Tournament.

El 'Diablo' en la mesa

El éxito de Blizzard, convertido a juego de mesa

Diablo II sin monitor y teclado? Pues sí: ya es posible gracias a la versión en juego de mesa de Amiga.

En el paquete hay numerosas piezas del laberinto, seis dados distintos y un amplio manual de reglamento. Se juega conforme a las reglas del famoso *Dungeons & Dragons*. Puedes jugar a vencer el Mal en formato tradicional, de dos a seis personas. Ya sabes, si se te estropea el PC, ¡a tirar los dados! Info: *www.amiga.com*.



Con las piezas del laberinto podrás reproducir las mazmorras de Diablo II.

E.T., di "patata"

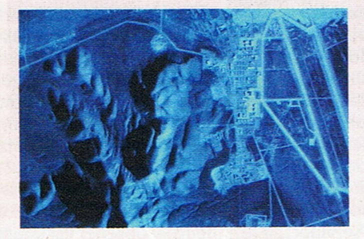
Publicadas las fotos satélite del 'Area 51'

Las imágenes de *Area 51*, que tanto atraen a los fans de los ovnis, están ahora en la red. En la página *www.terraserver.com* se pueden incluso ampliar estas prueba de alto secreto del Air-Force realizadas en Nevada para descubrir algún extraño misterio. Puedes hacerte con libros, pósters y diversas imágenes; después, juzga tú mismo lo que allí se ve. ¿Expediente X...?

Encontrarás un sitio informativo en español en *www.fortunecity.es/suspiros/mordisco/O/area51esp.html*.



Ésta es la web donde podrás encontrar y bajarte las imágenes de Area 51.



Los rumores hablan de que se ocultan unos ovnis en el hangar de Area 51.



Un satélite de espionaje ruso tomó esta interesante imagen ¿será un ovni?

Game Boy Radio

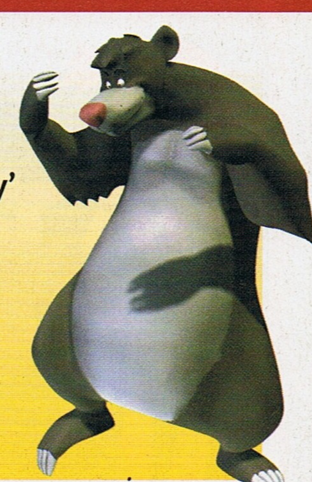
Jugar y oír música

Si mientras juegas a *Sydney 2000* quieres escuchar las noticias deportivas o, por ejemplo, tienes ganas de oír los éxitos musicales del momento mientras echas una partidola de carreras, enchufa el *BoomBox Radio Boy* de Vidis a tu Game Boy Color o Pocket y apaga el sonido de la consola de bolsillo. Así podrás escuchar la radio mientras juegas. Este minúsculo aparato, con autoscan y auriculares, cuesta alrededor de 3.000 pesetas y te puede dar mucha vidilla, ya que los sonidos de la consola portátil no suelen ser el apartado más brillante.
Info: *www.vidis.com*

¡Enchúfalo y escucha la radio mientras juegas!

Mowgli, el bailón

El libro de la selva 'Groove Party'



Puntualmente para el reestreno del clásico de dibujos animados *El libro de la selva*, Disney Interactive tiene pensado lanzar este otoño *El libro de la selva: Groove Party* para Playstation y PC. El protagonista, Mowgli, baila a través de nueve niveles en la jungla. No se controla con pad o joystick, sino con una alfombrilla de baile. Si sigues el ritmo, continúas; si no, Mowgli se caerá de bruces y ¡se acabó la fiesta!

Skate de montaña

¡Skateboarders a la montaña a hacer el cabra!

Si eres de los que no quieren ir al campo porque su skate no rueda bien entre árboles, piedras y arena, nada mejor, que este nuevo invento: pesa 8,5 kilos, mide 115 centímetros de largo y con sus cuatro ruedas de perfil ancho hacen posible que puedas patinar en plena naturaleza sin ningún problema. Se puede encargar en la dirección *www.grassboard.com*.

Y en esta misma web podrás encontrar un montón de modelos más de patinetes de lo más extravagante, con pesos y medidas para todos los gustos y que podrás utilizar en montaña, playa, ciudad y hasta en campos de golf. ¡Para que puedas hacer equilibrios en cualquier lugar!

¿Cuándo aparecerá el primer juego de mountain board?

Platos muy suculentos...

... para aquellos que hablan de más.

Si hablas mucho, hablarás de más. Al menos eso fue lo que le pasó a Jason Whong, de Ambrosia Software, que en una ocasión dijo que si se descubría un bug (traducido: "error de programación", pero también "bicho") en uno de sus juegos, se comprometía a comerse él mismo un ídem, o sea, una cucarachita, por ejemplo. Pues en la *Macworld Expo* de julio ocurrió la desgracia, y no sólo una vez: hubo aperitivo de bichito rebozadito en ajete ¡todos los días!

¿A alguien le apetece unos insectitos fritos?



Una apuesta es una apuesta, pero éste se lo ha tomado demasiado en serio.



¡Mmmh, qué apetitoso! Spaghetti con su sal, su tomatito y... su escorpión.

Reality Run: Busca al fugitivo

¡Primera persecución en la web! Escenario: Berlín

El famoso fugitivo de ficción interpretado por Harrison Ford se hace real. Se llama Roger y deberá recorrer Berlín mientras huye de los internautas de todo el mundo. El juego, llamado *Reality Run*, comenzó el pasado lunes 14 de agosto y durará 24 días. El inteligente internauta que logre averiguar su paradero ganará 10.000 dólares (casi dos millones de pts.), pero si durante ese tiempo Roger consigue pasar desapercibido, será él quien gane la recompensa y la posibilidad de participar el año próximo en la edición de Nueva York, donde el premio se multiplicará por diez. Roger deberá llevar todo el tiempo un micrófono conectado, además de permanecer siempre en sitios públicos y superar una prueba diaria que debe mostrar a través de Internet con fotos o imágenes. Si quieres participar en el concurso, dirígete a la web *www.realityrun.com*.

Harrison Ford también tuvo duros perseguidores en El fugitivo.

Mambo-Time

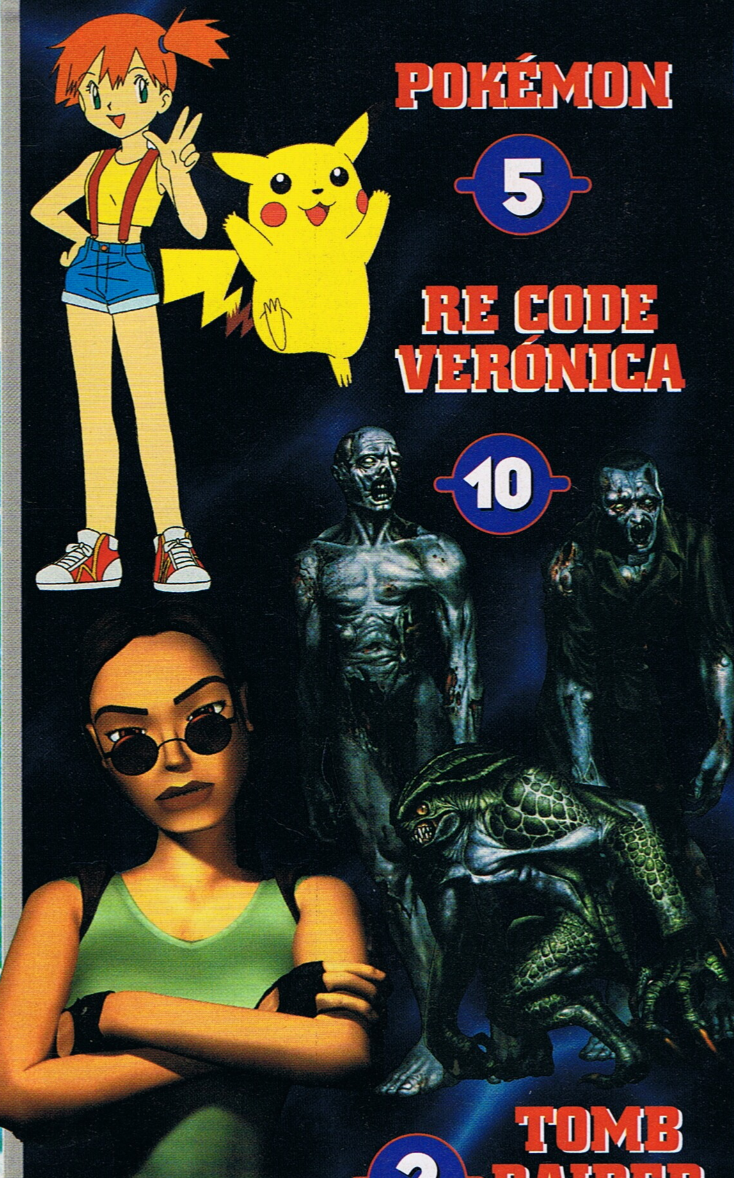
Reproductor de CDs y MP3

Microboss ofrece con el *MP3 Mambo*, un reproductor de CDs en formato de discman, que lee y reproduce tanto CDs como archivos MP3. El reproductor funciona con dos pilas AA o con corriente eléctrica. También se puede enchufar a una cadena hi-fi.
Info: www.microboss.com

MP3 y CDs: escucha todo lo que caiga en tus manos.



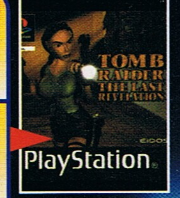
Vuestro TOP








1 Final Fantasy VIII
SQUARE – PS, PC
(1) Es el nuevo rey. Todos los meses recibe un generoso tributo de votos. ¡Y arrasa!

2 (2) Tomb Raider IV
CORE DESIGN – PS, PC, DC
En Lara se puede confiar. Pase lo que pase, siempre está al pie del cañón.




3 (4) Resident Evil 3
CAPCOM – PS
Nemesis entra en los tres primeros con Jill sentada en su hombro. ¡Qué pareja!

4 (5) Metal Gear Solid
KONAMI – PS
¿Alguien se ha olvidado de Snake? ¡Sus fans desde luego que no!



5 (3) Pokémon
GAME FREAK– GB
¡Pokémon cae al quinto puesto! ¿Es hora de sacar la Edición Oro/Plata?



6 (8) Gran Turismo 2
POLYPHONY DIGITAL – PS
Tras el vis a vis del mes anterior, GT2 supera a Driver con contundencia.

7 (12) Resident Evil 2
CAPCOM – PC, PS, N64, DC
Uno ya no puede pasear por esta tabla sin encontrarse a algún zombi despistado.



8 (16) Commandos
PYRO STUDIOS – PC
Un juego español en los diez primeros... ¡es un buen síntoma para la industria!




9 (11) FIFA 2000
EA SPORTS – PC, PS
El fútbol es así: un mes está en los diez últimos, y al siguiente en los diez primeros.

10 ¡NUEVO! RE: Code Veronica
CAPCOM – DC
¡Súper entrada! Incluso ha batido a Soul Calibur, el favorito de la Dreamcast.

Sistema TOP 5



PC



1. **Tomb Raider IV** — CORE DESIGN — Aventura de acción y exploración
2. **Final Fantasy VIII** — SQUARE — Rol de diseño
3. **Commandos** — MAXIS — Estrategia militar
4. **FIFA 2000** — MICROSOFT — Fútbol total
5. **Age of Empires 2** — MICROSOFT — Estrategia histórica en tiempo real




PLAYSTATION




1. **Final Fantasy VIII** — SQUARE — Rol de diseño
2. **Tomb Raider IV** — CORE DESIGN — Aventura de acción y exploración
3. **Resident Evil 3** — CAPCOM — Horror súper zombi
4. **Metal Gear Solid** — KONAMI — Aventura de espionaje e infiltración
5. **Gran Turismo 2** — POLYPHONY DIGITAL — Simulación de conducción



NINTENDO 64



1. **Pokémon Stadium** — NINTENDO/GAME FREAK — Poké-lucha
2. **Zelda: Ocarina of Time** — NINTENDO — Rol de acción y fantasía
3. **Donkey Kong 64** — NINTENDO — Jump&run bananero
4. **Resident Evil 2** — CAPCOM — Horror zombi
5. **Super Smash Brothers** — NINTENDO — Lucha festiva




P 20



↑ (13) **Age of Empires II**
11 — MICROSOFT – PC
Dirán que Microsoft es mala, pero su Age of Empires II sigue siendo muy popular.



(7) **Driver**
12 ↓ — REFLECTIONS – PS, PC
Esta vez, Tanner se nos va de misión a los bajos fondos de la ciudad Top 20.

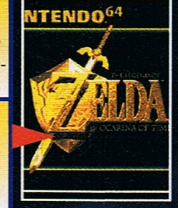




(6) **Pokémon Stadium**
13 ↓ — NINTENDO/GAME FREAK– N64
Un mes muy malo para los pokémon... y para los juegos de Nintendo en general.



(14) **Quake III: Arena**
14 — ID SOFTWARE – PC
Y no sólo se tiran cohetes. ¡La railgun tiene también muchos adeptos!



(15) **Dino Crisis**
15 — CAPCOM – PS, PC
Donde esté un buen filete de velocirraptor, que se quite la ternera.



(10) **Zelda: Ocarina of Time**
16 ↓ — NINTENDO – N64
Link cae este mes, que será recordado como "la catástrofe de Nintendo".

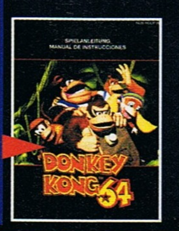


The Sims
17 — MAXIS – PC
Normal: todo el día de fiesta y los Sims se han vuelto a olvidar de ir al trabajo.

↑ (20) **Soul Calibur**
18 — NAMCO – DC
Si no está Tekken 3 por aquí para dar caña, ¿con quién va a pegarse Soul Calibur?



(17) **Silent Hill**
19 ↓ — KONAMI – PS
Harry sigue cayendo, cada vez más bajo. ¡Hay que sacarle de aquí como sea!



(19) **Donkey Kong 64**
20 ↓ — RAREWARE – N64
A punto estuvo de caerse de la lista, pero se agarraron a la palmera y...

DREAMCAST

1. **RE: Code Veronica** — CAPCOM — Horror zombi peliculero
2. **Soul Calibur** — NAMCO — Lucha 3D con espadas
3. **ChuChu Rocket!** — SEGA — Puzzle de competición
4. **Crazy Taxi** — SEGA — Velocidad enloquecida
5. **Sonic Adventure** — SEGA — Jump&run supersónico

GAME BOY

1. **Pokémon** — GAME FREAKS — Rol y coleccionismo
2. **Tomb Raider** — CORE — Aventura de exploración arqueológica
3. **Metal Gear Solid** — KONAMI — Aventura de espionaje e infiltración
4. **Zelda IV:** *Link's Awakening* — NINTENDO — Rol de acción fantástico
5. **Wario Land 3** — NINTENDO — Jump&run clásico



¡Juegos para una isla desierta

¿QUÉ CINCO JUEGOS TE LLEVARÍAS A UNA ISLA DESIERTA?
Richard Darling

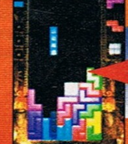
Director de diseño y desarrollo de Codemasters.

Entre carrera y carrera (y por qué no decirlo, canapé y canapé), en la presentación de *World Touring Cars* en el circuito de Cataluña, Richard Darling se convirtió en el objetivo de nuestra batería de preguntas. Se nota que le tiran los colores...



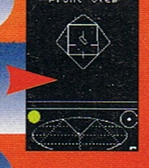


1. **World Touring Cars** — Está mal que lo diga yo, pero... ¡es el mejor juego de carreras que existe!

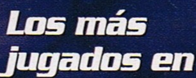




2. **Age of Empires II** — Nada mejor que *AoE II* para pasar las clásicas tardes lluviosas.
3. **Tetris** — ¿Qué decir de esta maravilla? Es un juego que ha hecho historia.



4. **Elite** — El pionero de los viajes virtuales por el espacio. ¡La de horas que habré jugado...!
5. **The Realm** — Un juego online que, como es de Codemasters, ¡puedo jugarlo gratis!





Los más jugados en ScreenFun





1. **Virtua Tennis** — SEGA-DC
Tenemos los dedos en carne viva, las manos doloridas... ¡Comprad otro pad, que ya he fundido éste!



2. **Dark Reign 2** — ACTIVISION-PC
Armas de destrucción masiva... ¡Genial! ¡Chicos, me falta un minuto para otra concussion bomb!



3. **Diablo II** — BLIZZARD-PC
Siempre hay alguien jugando al Diablo II cuando necesitas el ordenador. ¡Esto no es serio!



4. **Dead or Alive 2** — TECMO-DC
Son pocos personajes, pero tienen mucha miga. ¡Y nos estamos sacando todos los uniformes!

Los más esperados

¡Ya falta menos!



1. Final Fantasy IX (PS)
2. Tekken Tag T. (PS2)
3. Baldur's Gate 2 (PC)



¿Tu juego favorito no sale en la lista? ¿Está muy abajo en la clasificación? ¡Ayúdalo! Mándanos una postal votando a 5 juegos. ¡Sorteamos 5 entre los participantes! Asegúrate de decirnos también qué juego quieres, por si tu postal sale elegida en el sorteo. SCREENFUN, ref.: Exitos 16, apdo 14.116, 28080 Madrid.

Así puntuamos en SCREENFUN

Para que no te líes, aquí tienes un desglose de los contenidos de nuestras fichas de puntuación.

En SCREENFUN sometemos a todos los juegos nuevos a un profundo y exhaustivo chequeo, para que encuentres lo que más se ajuste a tus preferencias. Es importante tener en cuenta que cada plataforma tiene su propio criterio: un juego en Game Boy puede tener unos gráficos de diez, pero esos mismos gráficos en una Nintendo 64 apenas merecerían un uno. Todos los juegos analizados en el *Banco de pruebas* están ya a la venta, o está previsto que salgan al mercado en el mismo mes que la revista.

El Sistema

Dentro del rectángulo rojo indicamos las plataformas en las que analizamos el juego.:

PC:	MS-DOS y Windows	GBC:	Game Boy Color
PS:	Playstation	GB:	Game Boy
DC:	Dreamcast	N64:	Nintendo 64

El rectángulo verde indica que el juego ya ha sido revisado por SCREENFUN.

El rectángulo naranja indica si está prevista o existe otra edición del juego en esta plataforma.

¿Español o inglés?

E significa que existe una versión con los textos en pantalla en español. La I significa que están en inglés.

Tipos de jugador

Principiante: prefieren las cosas sencillas. No les gusta pasar mucho tiempo aprendiendo a jugar.

Avanzado: el jugador medio.

Experto: les gusta la complejidad. Tienden a especializarse en uno o dos géneros de juego concretos.

El precio

El precio de venta al público (P.V.P.) recomendado por el fabricante, aunque a veces se pueden conseguir más baratos.

El fabricante

Una casa desarrolladora de prestigio puede dar ciertas garantías.

Multijugador

¿Cuántas personas pueden jugar a la vez?

Requisitos especiales

En el caso de PC, '*Mín.*' indica el equipamiento mínimo necesario, y '*Rec.*' se remite a las características recomendadas. Si tu ordenador no cumple con estos requisitos, la diversión está en peligro. En el caso de PC, se indican los periféricos compatibles.

PC	PS*	N64	DC	E/I

SCREENFUN

Aventura gráfica para todos.

6.470 pts.	Screen-Soft	1-16 Jug.

Mín.: Pentium 90, 16 MB RAM, Joystick, Windows 95. *Rec.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Joystick, Windows 95.

Gráficos 10 | Sonido 10 | Jugabilidad 10

Gráficos excelentes en 3D, manejo sencillo, original modo para 2 jugadores.

¡Qué lástima! Sólo funciona en un PC con una potente tarjeta 3D.

Acción de alta calidad con un diseño gráfico de auténtico lujo. Un hueso duro para la competencia.

10

Gráficos

¿Son bonitos o realistas? ¿Tienen un diseño original o divertido? ¿Cómo combinan los colores? ¿Hay errores de clipping o de redibujado? El apartado visual se juzga aquí.

Sonido

Puntuamos tanto la cantidad como la calidad de los temas musicales y los efectos sonoros, así como su uso inteligente. Si uno de estos elementos falla, la nota se resiente.

Jugabilidad

Este apartado juzga, sobre todo, la mecánica de juego, pero incluye también la facilidad de control, si la dificultad está bien ajustada, los extras y modos de juego... ¡Un montón de cosas!

SCREEENFUN CINE

Cuando puntuamos una película, en vez de gráficos, sonido, y jugabilidad, hablamos de:

Espectáculo: ¿tiene muchas escenas de acción?, ¿cientos de extras?, ¿vestuario de época?, ¿fenomenales efectos especiales? Normalmente, cuanto más dinero hayan gastado en la producción, mejor.

Emoción: ¿da miedo, hace reír o llorar? ¿Crea suspense? Si consigue provocar intensas emociones e implicar al espectador en lo que está viendo, obtendrá buena nota en este apartado.

Desarrollo: aquí juzgamos si la película mantiene un buen ritmo y cuenta la historia con maestría. ¡Para cinéfilos!

Lo que nos gustó

Éstas son las características más atractivas y destacables del juego.



Lo que no nos gustó

Aquí comentamos los reproches más significativos que se le pueden hacer al juego, desde errores graves a pequeñas carencias.

El resumen

Breve y conciso: la impresión general que nos hemos llevado y lo que puedes esperar, sin entrar en detalles.

La nota final de SCREENFUN

Aunque la jugabilidad suele ser determinante para el juicio final, en algunos juegos hay otros aspectos a tener en cuenta que modifican la nota, que mencionamos en el resumen o en el texto principal.





Alucinante
¡Un rey de reyes! Un juego para llevar a los altares. ¡Píllalo!



Sobresaliente
¡Nos ha entusiasmado! De éstos no hay muchos cada mes.



Notable
¡Un gran juego! No te arrepentirás, esto es calidad de la buena.



Muy bien
No está nada mal, pero podría haber sido mejor.



Bien
Está bien, pero no nos ha impresionado. Normalito.

Aprobado
Tiene serios defectos, sólo aprueba por los pelos.



Insuficiente
¡Ugh! No se te ocurra ni alquilarlo, no vale ni para una tarde.



Mal
¿Es broma o qué? ¡Jugar a esto es un auténtico castigo!



Muy mal
Es increíble que haya llegado a las tiendas. ¡Sinvergüenzas!



Basura
Nota reservada a juegos ofensivos, insultantes o de mal gusto.

Los géneros

A veces, mirar el género del juego te puede dar una idea rápida de en qué consiste. Aquí tienes la nomenclatura:

Aventura

Pueden ser gráficas, como las típicas de pinchar con el ratón (El día del tentáculo, Monkey Island) *o de acción* (Tomb Raider, Metal Gear Solid). *Las del estilo* Resident Evil *son aventuras de horror.*

3D-shooter

En primera (Quake, Golden Eye) *o tercera persona* (Evolva, MDK, Messiah). *A los clásicos juegos matamarcianos los llamamos shoot'em up, y pueden ser en 2D* (Space Invaders, R-Type) *o 3D* (Starfox).

Lucha

En 3D (Soul Calibur, Tekken) *o 2D* (Street Fighter, Guilty Gear). *Incluye los beat'em up, donde peleas con muchos enemigos a la vez y avanzas pantallas* (Final Fight)

Deporte

Simuladores de fútbol (los FIFA), *Golf* (Mario Golf), *Baloncesto (la serie NBA) ¡o incluso caza* (Deer Hunter) *o pesca* (Reel Fishing)!

Vuelo

Así llamamos tanto a los simuladores de vuelo de todo tipo: civil (Flight Simulator), *combate* (Ace Combat), *naves* (X-Wing) *o acrobáticos* (Pilotwings).

Velocidad

Los juegos de conducción o carreras. Pueden ser simuladores (Gran Turismo, Colin McRae Rally) *o tipo arcade* (Crash Team Racing, Crazy Taxi, Mario Kart).

Rol

Clásico (Final Fantasy, Might&Magic) *o de acción* (Zelda, Diablo). *Aquí llevas a uno o más personajes que dialogan, pelean y a veces van ganando nuevas habilidades.*

Jump & Run

En 2D (Rayman, Super Mario World) *y 3D* (Rayman 2, Super Mario 64, Sonic Adventure, Spyro). *Aquí necesitas una buena coordinación, reflejos e inteligencia para resolver algunos puzzles.*

Estrategia

En tiempo real (Command & Conquer, Ageof Empires) *y por turnos* (Civilization, SM's Alpha Centaury). *También está la estrategia de construcción* (SimCity, Dungeon Keeper).

Misceláneo y puzzles

Misceláneos son juegos que no sabemos clasificar de forma exacta (Mario Party, Bomberman). *Los puzzles son todos los juegos estilo* Tetris *o* Puzzle Bobble.

SCREENFUN
スクリーンファン・イン・ジャパン
SCREENFUN EN JAPÓN

'FFIX' ARRASA EN JAPÓN

En julio, Squaresoft y Sony presentaron sus novedades en Japón. SCREENFUN se desplazó al popular barrio de Akihabara, Tokio, para contártelo.

La mañana del 7 de julio amaneció diferente a la de los demás días bajo el cielo gris de Tokio, ¡y es que la fiebre de *Final Fantasy IX* había llegado a su cumbre! Llegó el esperado momento que millones de fans de la saga habían estado esperando. Squaresoft se había encargado de ir calentando motores días antes en los diversos medios de comunicación: mientras las más importantes emisoras de TV repetían una y otra vez el anuncio de *FFIX*, el mismo día del estreno los periódicos más prestigiosos del país presentaban publicidad a dos páginas completas. Pero no sólo era el día de *Final Fantasy.* Sony también había escogido este mismo día para poner a la venta su nueva PS-One, así que SCREENFUN se desplazó a Akihabara, el barrio más popular de la ciudad, para comprar cualquier tipo de material electrónico, sobre todo en lo referente a videojuegos. A las 7 de la mañana nos encontramos con colas de aproximadamente 100 metros de longitud, lo cual no es demasiado comparado con otros años; y es que Squaresoft y los comercios de Akihabara tienen experiencia más que de sobra como para saber qué es lo que se origina cada vez que se estrena un *Final Fantasy.* Por eso, se encargaron de abastecer ampliamente los almacenes de las tiendas. Además, los comercios recogieron encargos por adelantado, por lo que muchos de los fans ya tenían su copia de *FFIX* asegurada. Esto y el alto riesgo de tormenta fueron tal vez las posibles causas de que en esta ocasión la gente fuera llegando paulatinamente en vez de aglutinarse como en anteriores ocasiones. Aun así, Squaresoft y Sony Playstation han vuelto a apuntarse un éxito a su ya larga lista.


Algunas tiendas combinaban en un pack ambas novedades.



Día 7 del mes 7 a las 7 de la mañana... ¿La 7ª entrega? ¡No, era la 9ª!


¡Tormenta! Los dependientes cubrían los monitores con plásticos.


Personajes del FFIX adornaban el interior de las tiendas.


La publicidad del juego revestía las fachadas de los edificios de la zona.

Había colas para comprar PS-One y FFIX.

JAPONEWS
スクリーンファン・イン・ジャパン

Japón... ¡menudo país! Esto es el paraíso de los jugones: montones de lanzamientos que (¡lamentablemente!) no llegan a España. ¡Aquí los tienes!

'Grandia II' (Dreamcast)

Por si los usuarios de Dreamcast miraban de reojo las maravillas de *Final Fantasy IX* que se han ido anunciando a bombo y platillo durante este último mes, aquí les llega una maravilla similar para su consola: un RPG lleno de acción que, a pesar de sus gráficos caricaturescos y a modo de kawaii manga, no deja de sorprender por la espectacularidad de los mismos. Ahora serán los usuarios de PS los que se preguntaran cuándo llegará esta maravilla para su Playstation...



Extravagancias niponas: la moda de los Daruma

Una de las costumbres más arraigadas entre los japoneses es la de tener en su casa un Daruma. Estos muñecos, aunque de tradición budista, pertenecen ya a la cultura nipona. La gente compra un Daruma, que no lleva ojos, y les pinta sólo uno, al mismo tiempo que formulamos un deseo. Hecho esto, se debe guardar y hacer todo lo posible para que se cumpla. Cuando se hace realidad el deseo formulado, se le pinta el otro ojo como *recompensa.* Después de un tiempo, se lleva el Daruma a un templo budista, en donde recogen todos los muñecos y, en un ritual llamado *Daruma Kuyo*, se les prende fuego.



WONDERSWAN LE PLANTA CARA A GB

Con una amplia variedad de juegos, la portátil de Bandai se consolida como alternativa a la GB.

¿Una portátil más? ¿Y además en blanco y negro? Esto llega con retraso... ¡En absoluto! Aquí donde la ves, es la consola portátil más potente y con más posibilidades de las que se encuentran actualmente en Japón. Esta consola, armada con una pantalla de cristal líquido de alta calidad, nos proporciona 8 tonos grises en una resolución de 224x144 puntos, y se puede jugar con la pantalla en posición horizontal o vertical. Cuenta con un procesador de 16 bit a 3.072 MHz, lo que le da una gran potencia para realizar multitud de tareas sin ningún ralentización. Además, está ayudada por un potente procesador gráfico que le garantiza el poder usar dos pantallas interpuestas, una para fondos con scroll y otra para el movimiento de hasta 128 sprites. Además posee 4 canales de audio digital estéreo, y sus cartuchos soportan hasta 128 Mbit (16 MB) de memoria ROM y otros 128 Mbit de RAM. Con estas capacidades, no resulta nada extraño que muchas empresas de software estén interesadas en realizar juegos para esta consola, pues en poco más de un año de vida ya cuenta con un amplísimo catálogo de software. Por otro lado, Bandai insiste en anunciar periféricos que incrementan sus posibilidades, como el *Wondergate*, que asegura una conexión a Internet mediante teléfono móvil; el *Wondermesia*, cámara digital con la que podrás guardar tus fotos en cartuchos o enviárselas a alguien junto a un e-mail y el *Wonderwave*, con el que podrás comunicarte por infrarrojos con otras consolas WonderSwan, con la PocketStation conectada a PS o PS2, o incluso con el *WonderBorg* de Bandai, con el que manejarás a un escarabajo mecánico. En fin, esperamos que esta maravilla no se quede sólo dentro de las fronteras japonesas y podamos disfrutarla también en España.


Con WonderSwan podrás controlar y programar al WonderBot.


Conectada a un móvil, podrás navegar, escribir e-mail e incluso descargarte videojuegos.

Comunícate con la PSX por el puerto de infrarrojos.

La Mesia es una económica cámara para la WS.

WONDERBORG: *es el nuevo juguetito de Bandai, dotado de sensores e inteligencia artificial.*





Texto y fotos: Jorge Madrid

TOP 10 JAPÓN
スクリーンファン・イン・ジャパン

1 -PS- Final Fantasy IX: *veni, vidi, vinci.*
2 -PS- Persona 2 (Ethernal Punishment): *RPG calificado de "perfecto" por la prensa nipona.*
3 -PS- Pazuru Aruze Roku 3: *simulador de tragaperras.*
4 -DC- Jet Set Radio: *música y grafitti sobre patines.*
5 -PS2- All Stars Wrestling: *el wrestling japonés en PS2.*
6 -DC- Shutoku Battle 2: *duelo de coches en Dreamcast.*
7 -PS- Ferver 2 (Pachinko simulation): *simulador de las máquinas Pachinko.*
8 -PS2- FIFA 2000: *la saga FIFA empezaba a no caber en PS.*
9 -PS- Super Robot Taisen Alfa: *un juego de robots estilo Mazinger Z.*
10 -PS- Boku no natsu yasumi: *adorable juego de cómo un niño pasa sus vacaciones de verano.*

SPIDER-MAN



El increíble Spiderman es uno de los superhéroes más populares de Marvel, ¡y ahora llega a Playstation lanzando redes como un loco!

Tras pasearse por la serie de lucha Versus de Capcom, Spiderman tiene, por fin, su propio videojuego.

¡Toma patadón en el cuello! En esta fase tienes que proteger a J.J. Jameson de los ataques del Escorpión.

Spiderman puede saltar y pegarse al techo o a las paredes, para luego gatear por ellas.

¿Alguna vez has soñado con ser Spiderman? Ya sabes: trepar por las paredes, balancearte entre altos rascacielos y combatir contra supervillanos. Hay muchos videojuegos que han intentado realizar ese sueño (¡incluyendo una aventura gráfica para ZX Spectrum!), pero ninguno ha tenido tanto éxito como este título de Neversoft para la consola de Sony.

Se trata de una aventura de acción en tercera persona, al estilo *Tomb Raider*, que se estructura en episodios. **Al principio de cada episodio se te informa de tu objetivo, y tienes que emplear tus poderes arácnidos para cumplirlo:** rescatar a los rehenes de unos atracadores, llegar al Daily Bugle antes de que el Escorpión mate J.J. Jameson, derrotar al Rhino, perseguir a Venom, destruir los generadores de simbiontes... Es muy variado. Una brújula te indica la dirección general que has de seguir, para que no te pierdas. Si consigues cumplir el objetivo, una secuencia de vídeo te lleva al siguiente nivel. La historia que conecta los diferentes episodios está bien llevada, y algunos héroes Marvel (La Antorcha Humana, Daredevil, El Capitán América...) hacen pequeños cameos para regocijo de los fans.

Hay que moverse con rapidez para esquivar las embestidas de Rino.

Hay continuaciones infinitas, pero eso no significa que sea fácil. **Aunque normalmente se avanza a ritmo ágil, algunas fases son muy, muy complicadas, y exigen de gran precisión de manejo por parte del jugador.** Son sólo fases puntuales, pero la verdad es que hubiéramos preferido que todas tuviesen un nivel de desafío uniforme, sin altibajos. En este sentido, vale la pena señalar la existencia del *kid mode*, un modo de juego especial para niños pequeños y adultos obtusos. En él, los puzzles y el control de Spiderman se simplifican, los enemigos son más débiles, y tienes telaraña casi infinita. El juego pierde mucho con la simplificación

¡Torretas de rayos láser! ¡Definitivamente, hoy no es el día de Spidey!

Al trepar al techo, éste se hace transparente para facilitar la navegación.

LA TELA DE SPIDERMAN

Peter Parker, ahí donde le ves, es un químico brillante. La telaraña que usa cuando ejerce de Spiderman es un invento suyo. En el juego se pueden hacer varios trucos con ella para usarla como arma ofensiva. No obstante, el fluido de telaraña está limitado, y hay que recoger cargadores para reponerlo.



La bola de tela permite a atacar a distancia. Lo malo es que hace poco daño.



El capullo te protege de los ataques. Luego estalla y golpea a todos los enemigos.



Los guantes de telaraña envuelven los puños de Spiderman, y así hace más daño.



Un chorro de tela puede enredar a un enemigo y dejarle vulnerable a otros ataques.



Otro sistema es lanzar la tela y luego dar un tirón para atraer al enemigo enredado.



Con un power up especial, la tela de Spidey puede hacer arder a los simbiontes.

INFO



Puedes ver a Stan Lee en carne y hueso en la película Mallrats. ¡Píllala en tu videoclub!

Stan 'The Man'

Stan Lee creó durante los años 50 y 60 a la mayoría de los superhéroes más populares de la Marvel (con la ayuda de Jack Kirby): La Masa, Los Cuatro Fantásticos, Thor, La Patrulla X... ¡y por supuesto, Spiderman! En la actualidad sigue en contacto con el mundo del cómic, y tiene una página web: *stanlee.net*.

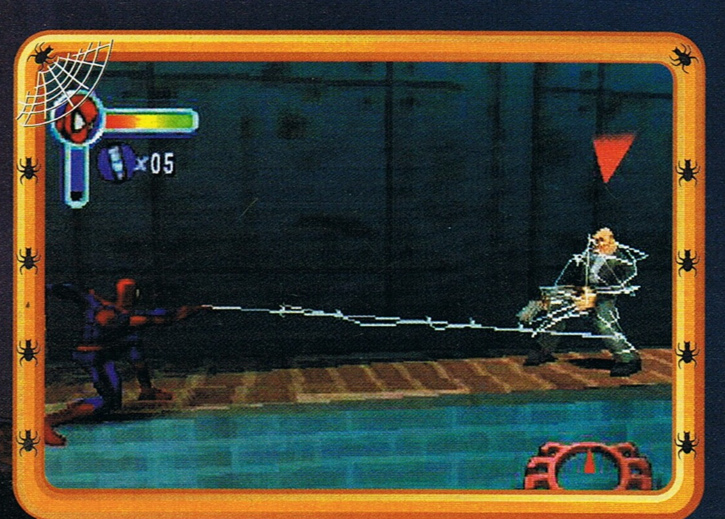
Su amistoso vecino Spiderman lo pone todo perdido de telaraña.



Perseguir a Venom por los rascacielos es una de las misiones más difíciles.



El cursor circular te permite apuntar la tela de araña manualmente.



Si echas suficientes tela, los enemigos menores (como los criminales y los policías) quedan totalmente inmovilizados, y se les considera vencidos.



Misterio, el maestro ilusionista, aparenta ser más grande de lo que es.



Spiderman puede levantar pesos de hasta diez toneladas.

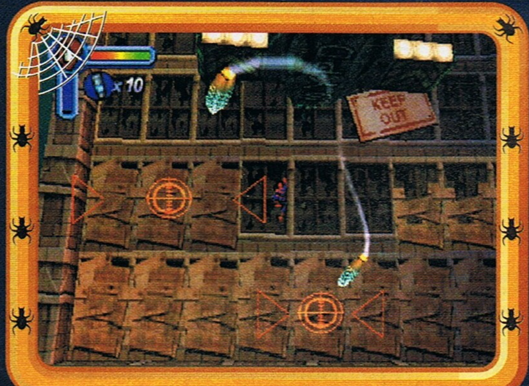
de los puzzles, pero seguro que los jugadores casuales de la casa estarán encantados con la idea.

¿Y qué hay de Spiderman? ¿Es divertido manejarlo? ¡Mucho! La facilidad con la que te desplazas con la telaraña y te pegas a las paredes es pasmosa, y da una sensación de libertad extraordinaria. **Uno nunca se cansa de enredar a los malos o de caer encima de ellos por sorpresa desde el techo, ¡es muy divertido!** Y cómo no, Spidey hace muchos comentarios jocosos mientras zurra a los criminales. También piensa en voz alta lo que debería hacer a continuación, lo cual constituye una manera muy ingeniosa y sutil de orientar a los jugadores despistados.

Hay muchos pequeños bonus extras que te animan a volver a jugar la aventura una vez te la has acabado: nuevos uniformes, portadas de cómic para encontrar (están ocultas por los escenarios), galerías de imágenes, y cosas así. Puede que llegues al final del juego en un par de tardes, pero el factor de rejugabilidad es alto. ¡Sobre todo porque mola un montón meterse otra vez en el papel de Spiderman!



Venom agarra a Spidey con sus brazos pegajosos y le da un cariñoso lametón antes de arrojarle al suelo.



¡La policía te persigue, y no repara en medios para capturarte! Si uno de esos misiles te da, ¡se acabó el juego!



PC | **PS** | N64 | DC | E

Spiderman
Aventura de acción para todos.

7.990 pts. | Neversoft/Proein | 1 jugador

- Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos 8 | Sonido 9 | Jugabilidad 9

☺ Diseño de niveles. Los poderes de Spiderman. El *kid mode*. Los usos de la telaraña.

☹ Algunos niveles desequilibrados en dificultad. Escenas intermedias.

Ningún fan de Spiderman debería quedarse sin probar este juego. ¡Es alucinante! 9

Texto: Gabriel Pérez-Ayala



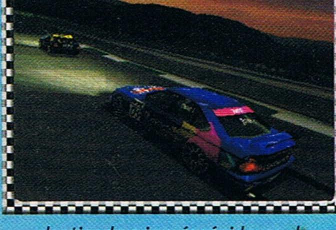
WTC World Touring Cars


¡Saltan chispas! En World Touring Car quemarás rueda y quedarán marcas.


Al rebufo: si coges la aspiración de tus contrincantes, ganarás en velocidad.

Hay continuaciones que se limitan a salvar la papeleta, pero las hay que van mucho más allá y compiten duramente para alcanzar ¡la pole position!


La repetición te permite usar diferentes cámaras y también parar la imagen...,


... ralentizarla o ir más rápido: es el vídeo especial de tu carrera virtual.

World Touring Cars es la tercera parte de la serie *TOCA:* el nuevo nombre se debe al deseo de los diseñadores de diferenciar esta nueva entrega de las anteriores. ¡Se lo han currado mucho! Entre otras cosas, porque no sólo se reproduce el Campeonato Británico de Turismos como hasta ahora. **Nuestros pilotos se desplazan a nuevos horizontes de Australia, Norteamérica, Asia y Europa.** Pero ésta no es la única novedad de *WTC:* los diseñadores han concentrado su esfuerzo en que la física de conducción y el grado de realismo sea mucho mayor que el obtenido hasta ahora. Los anteriores *TOCA* no alcanzaron, al menos en Europa, la fama y el éxito de otros juegos de carreras como *Gran Turismo, Ridge Racer* o *Need for Speed.* Está claro que la nueva entrega pretende quitarse esta espinita y situarse entre los grandes. Y no se queda atrás en la carrera. Para empezar, tienes a tu disposición algunos de los circuitos más llamativos de la competición y ¡de los cinco continentes!: Laguna Seca, Buenos Aires, Brasilia, Ciudad de México, Vancouver, Monza, Road America, Suco, Cataluña, Watkins Clen, Adelaida y así hasta completar 23 circuitos de todo el mundo. Por supuesto, no todos estarán abiertos desde el principio: deberás emplear tus artimañas como piloto para conseguir abrirlos, con lo cual la retabilidad está asegurada. Tus contrincantes serán 11 pilotos más el de la máquina. También estarán presentes la mayoría de escuderías más prestigiosas: Honda, Renault, Peugeot, Toyota, BMW... Podrás elegir entre un

Después de salir campeones del Campeonato Británico de Turismos, los chicos de Codemasters están listos para competir en el resto del mundo.



Tenemos 15 fabulosos pósters de *World Touring Cars* esperando a que alguien los cuelgue en su cuarto. Si quieres uno, escríbenos rápidamente a SCREENFUN, ref.: WTC, apdo. 14.116, 28080 Madrid. ¡Que tengas suerte!


Ten cuidado con ése de la izquierda, que seguro que te cierra en la próxima curva.

PRESENTACIÓN WTC

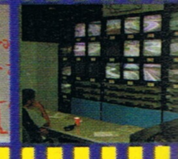

Codemasters nos invitó al circuito de Cataluña para presentar WTC...

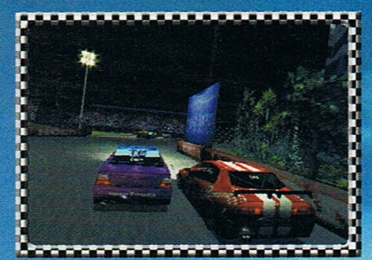

... y organizó una espectacular competición que combinaba carreras de verdad...


... con carreras de WTC en la Play. Pepo, de Superjuegos, y Álvaro, de SCREENFUN...

A 1
ALVARO 3:03.78
PEPO 3:04.97
GUSTAVO 3:10.92
SONIA 3:09.56

... formaron un tándem casi imbatible. ¡De los primeros en los coches de verdad!


Luego, una visita a las instalaciones...



¡No veo nada! Podrás correr todos los circuitos de día y de noche.

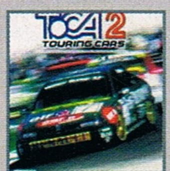


Lo mejor del nuevo TOCA es su salto a campeonatos de todo el mundo.



En las escenas de repetición, verás como has ido perdiendo los distintas partes de tu coche, y es que las medianas y los guardarraíles no son de mantequilla: ¡hacen pupita!

INFO
'TOCA'



La serie *TOCA* comenzó con una primera parte que incluía el Campeonato de Turismos Británico de 1997 con todos los equipos, coches y circuitos de esa temporada. En *TOCA 2* se representaba el Campeonato de 1998. Corrías en 26 carreras en los ocho circuitos británicos, incluido el famoso de Silverstone. También hacían ya su aparición 9 pistas internacionales. Podían competir hasta 2 jugadores a pantalla dividida, y hasta 14 por turnos. Ambos *TOCA* contaron también con perfectas conversiones para PC, el segundo de los cuales permitía jugar en red con hasta 8 jugadores. También la Game Boy está a punto de recibir una conversión de la famosa saga de carreras. Ahora la serie se ha internacionalizado y ha añadido un modo de 4 jugadores, ¿llegará al resto de consolas?

Conducción temeraria en el modo de dos jugadores: ¡te lo has cargado, tío!



No es la vista más cómoda, pero te meterás en la piel de un piloto.







... del circuito ¡y un alucinante paseo en helicóptero! ¡Socorro, tengo vértigo!

Impresionante vista aérea del circuito de Cataluña desde unos 100 m de altura.

Un final de fiesta apoteósico: ¡los ganadores regaron a todos con champán!

total de 40 coches. Cuentas con seis vistas; en la interior, por ejemplo, verás tus cristales romperse y caer dentro de tu coche. En las vistas traseras, será habitual ver tu parachoques en medio de la carretera, tu retrovisor y, si te descuidas, ¡hasta el capó! Los realistas daños son otra novedad del nuevo *TOCA*, que hasta ahora no trabajaba tanto este aspecto. La sensación de velocidad y la física de conducción de tu coche son bastante destacables. Si frenas en una curva al tiempo que tocas la dirección, cuenta con que tu coche perderá el control. En cualquier caso, tampoco se alcanza el grado de simulación: los diseñadores han decidido situar el control de los coches más cercano al arcade para evitar la desesperación de un alto grado de simulación. **El modo multijugador, que permite hasta cuatro jugadores a pantalla dividida, es otro de los puntos positivos en el subidón que ha experimentado la saga.**

En definitiva, lo que nos ofrece *World Touring Car* es una renovación completa respecto a sus predecesores en todos los sentidos. Una saga que hasta ahora no pasaba de ser discreta, puede ahora situarse entre las primeras de la lista. Habrá que tener muy en cuenta este juego si eres un amante de la velocidad y de las carreras de turismo.

De *TOCA* a *TOCA* y juego porque me toca: ¡llegó *World Touring Cars!*



PC | PS | N64 | DC | E

World Touring Cars
Juego de carreras de turismo para todos.

8.490 pts. | Codemasters | 1-4 jug.

- Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos 8 **Sonido** 7 **Jugabilidad** 8

☺ Circuitos, coches, realismo en los daños, física de conducción realista.

☹ Las grandes mejoras respecto al anterior no le hacen del todo innovador.

La tercera parte de la serie *TOCA* toma mucha ventaja sobre sus antecesores. 7

Texto: Elena Castellanos.



Virtua Tennis

SEGA PROFESSIONAL TENNIS

Las simulaciones de tenis escasean, pero ésa no es la única razón para que 'Virtua Tennis' sea tan bueno. ¡Es un auténtico crack de la pista!

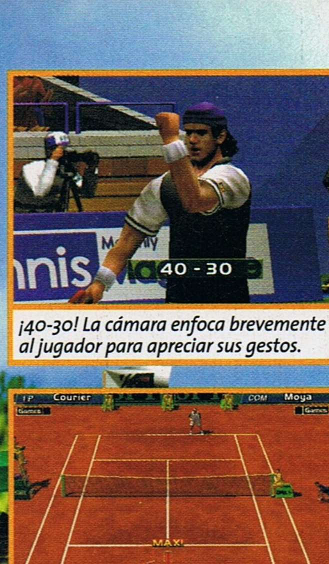
Una devolución difícil manda al jugador al suelo. ¡Remátale con un smash!

La potencia del saque se mide con la barra de la izquierda, ¡como en un juego de golf!

Hay 2 perspectivas para elegir, pero en la cámara de cerca es más difícil jugar.

Los ocho campeones

Jugador	Nacionalidad	Punto fuerte
Mark Philippoussis	australiana	Excelente servicio
Cédric Pioline	francesa	Completo
Thomas Johansson	sueca	Corredor rápido
Tim Henman	inglesa	Experto en voleas
Jim Courier (actualmente retirado)	estadounidense	Varios golpes
Yevgeny Kafelnikov	rusa	Revés poderoso
Tommy Haas	alemana	Tiro potente
Carles Moyà	española	Golpe potente



¡40-30! La cámara enfoca brevemente al jugador para apreciar sus gestos.

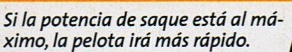


Césped, tierra batida, alfombra o dura. ¡La pista afecta al bote de la pelota!



En las partidas de dobles puedes ordenar (con los gatillos) al compañero computerizado que juegue en la red o que se quede al fondo (arriba, a la izda.: Baseline).





Si la potencia de saque está al máximo, la pelota irá más rápido.



Una buena jugada se recompensa con repetición.

Los minijuegos de entrenamiento



Ve a la moda: puedes comprar nuevos atuendos y estrenar un modelito en cada torneo.



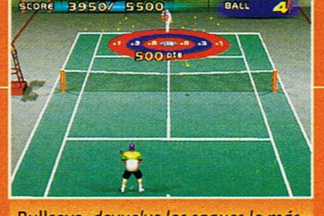
Pin Crasher: *igual que en una partida de bolos. ¡Derríbalos con tu saque!*



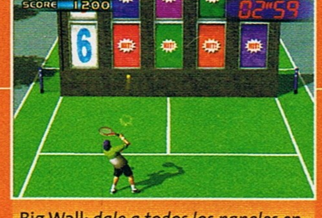
Return Ace/Smash Box: *toca todos los almohadones, o sácalos de la pista.*



Giant Ball: *devuelve la pelota con fuerza para sacar las bolas de la pista.*



Bullseye: *devuelve los saques lo más cerca posible del centro de la diana.*



Big Wall: *dale a todos los paneles en una especie de juego de frontón.*



Cannonball: *apunta a las máquinas, que no te den las pelotas rojas.*



Drum Shoter: *devuelve la pelota con globos para meterla en los barriles.*

El tenis no es un deporte al que se dedique un videojuego tan a menudo como, pongamos, el fútbol. Hay un *FIFA* cada año, pero rara es la temporada en la que sale al mercado un título de tenis, y mucho menos un juego decente. *Virtua Tennis* no sólo es un título de ensueño para los aficionados a este deporte, sino que también seduce a los no aficionados y jugadores casuales gracias a su maravilloso control, excelentes gráficos y adictiva jugabilidad.

Sólo se usan dos botones: uno para tiros normales y otro para tiros bombeados. **La posición del jugador con respecto a la pelota, la dirección que se pulse con el pad en el momento del impacto y el tiempo que se deja apretado el botón de disparo determinan el tipo de golpe, dirección y potencia, respectivamente.** Si todo esto suena a complicado, entonces tenemos que pedir disculpas: un novato total puede coger el pad y ponerse a jugar inmediatamente, a poco que conozca las reglas del tenis. El sistema de control no puede ser más sencillo, y aprender a colocar la pelota con precisión profesional es sólo cuestión de práctica.

Más aún: **la tarea de hacer coincidir la raqueta con el objetivo es facilitada por la inteligencia artificial de los jugadores, que intentan colocarse de la mejor manera posible para realizar el golpe.** Si una pelota les pilla en mala posición, realizan un tiro poco ortodoxo para devolverla, quizá poco preciso, pero que salva la situación. Y si ven que no van a llegar, se lanzan en un espectacular salto, o quizá rueden por el suelo al perder el equilibrio en una devolución particularmente difícil. Es un efecto espectacular, y muy realista.

Una vez dominados los principios básicos del juego, los enfrentamientos cobran una nueva dimensión estratégica: ya no se trata de devolver la pelota de cualquier manera, sino de adivinar el lanzamiento que realizará el rival y tratar de adelantarse a él para colocarse en una posición ventajosa. ¡No tenemos mucha idea de tenis, pero seguro que debe ser algo muy parecido!

Hay tres modos de juego. El primero es el *Arcade*, donde el objetivo es meter tu nombre en el tablero de récords: como en la máquina recreativa, vaya. El segundo es *Exhibition*, donde puedes establecer el número de juegos por disputar, el tipo de pista (que influye en el bote y rapidez de la pelota) y los tenistas que van a enfrentarse. Aquí pueden jugar hasta cuatro jugadores por parejas. **Si el juego solitario ya era entretenido y el de dos jugadores genial, con cuatro la diversión se multiplica hasta extremos sólo comparables a los de *ChuChu Rocket!*:** *¡Virtua Tennis* es uno de los mejores juegos multijugador de la Dreamcast!

El tercer modo de juego es el *World Tour*. En él juegas partidos y minijuegos de dificultad creciente (ver caja de *minijuegos*), que también te sirven de entrenamiento. Así consigues dinero (las recompensas son mayores si lo haces bien) y compras nuevos uniformes, canchas y personajes para el juego de exhibición.

Y aquí es donde entra la queja. Los personajes secretos son todos ficticios, y la verdad, no tienen mucha personalidad. Dado que la selección inicial de jugadores reales no es muy abundante (ocho), esta carencia es especialmente sangrante. Encima no hay ni una sola tenista, y eso que el tenis femenino es tan popular como el masculino. ¿Es que Sega se nos ha vuelto misógina, o qué? ¡Queremos ver a Kournikova repartiendo raquetazos, ya!



PC | PS | N64 | DC | E

Virtua Tennis

Tenis arcade para principiantes y avanzados.

8.990 pts. | Sega Sports | 1-4 jug.

• Tarjeta de memoria, vibración, TV 60 Hz.

Gráficos 10 | Sonido 8 | Jugabilidad 9

Gráficos y animaciones excepcionales. Superdivertido y fácil de manejar.

¿Dónde están las chicas? La selección de tenistas reales es escasa.

¡Juego, set y partido! Sega Sports siempre hace buenos juegos, y éste es excepcional. 9

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

GRANDPRIX 3
BY GEOFF CRAMMOND

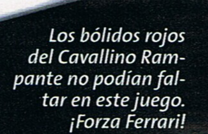
Con sólo dos entregas, la saga 'Grand Prix' se convirtió en una referencia en los simuladores de F1. Ahora, aparece la tercera parte dispuesta a llegar la primera a la línea de meta.



Las repeticiones de la carrera son espectaculares. ¡Como si vieras la TV!



Los bólidos rojos del Cavallino Rampante no podían faltar en este juego. ¡Forza Ferrari!



Pista mojada: para en boxes y cambia neumáticos. Seguridad ante todo.

Otro juego de fórmula 1? ¡Pero si han salido unos 300 desde el año pasado!". Si no eres fan de la saga *GP* o no jugaste a ninguna de sus anteriores ediciones, seguramente estos pensamientos pasen por tu cabeza... Pero si tuviste la oportunidad de ponerte a los mandos de los coches de *GP1* y *GP2*, todo cambia. Tras dos años de desarrollo, Geoff Crammond ha vuelto a los circuitos dispuesto a arrasar a la competencia. ¿Lo ha conseguido? ¡Rotundamente sí!

Para dejar las cosas claras: aunque cuenta con la licencia de la FIA, los pilotos, escuderías y circuitos son de la temporada del 99. "Pero si es tan bueno, ¿por qué no lo han actualizado a la temporada 2000?", te preguntarás. Pues para que el juego fuera todo lo realista que esperabas, era necesario tener todos los datos reales de los bólidos, como potencia, velocidad, telemetría, aerodinámica... ¡Y eso sólo se podía hacer cuando la temporada hubiera finalizado!

***GP3* es un simulador apto para todos los públicos:** si lo que quieres es echarte unas carreras sin complicaciones, no tienes más que irte al menú de opciones y activar todas las ayudas (de dirección, frenado, aceleración, invulnerabilidad...) que te brindan, elegir el circuito, el coche y piloto y pisar el acelerador a fondo. Pero si por el contrario eres de los que también quieren ponerse en la piel de los ingenieros de equipo, tendrás opciones más que de sobra para volverte loco... ¡y te recomendamos que no toquetees sin ton ni son! Altura e inclinación de los alerones, dureza y rebote de los muelles de suspensión, barras estabilizadoras, altura del chasis, tácticas de parada en boxes... y para rizar el rizo, muchas de estas opciones son independientes para cada rueda. Tras cada carrera podrás ver un análisis superdetallado de todos estos registros. Si consigues dominarlo... ¡no sabemos a qué esperas para llamar a la puerta de Ferrari!



¡Ten cuidado con este Jordan, que te viene pisando los talones! Y si tienes nervios de acero, deléitate con los detalles gráficos del juego.



Configuración de tu bólido: si quieres tener un coche competitivo, deberías adecuarlo a cada circuito.



¿Te gustaría ser ingeniero de algún equipo de F1? Aquí tienes un buen método de entrenamiento.



Selección de circuito: podrás correr en todos los de la temporada del 99.



Ya no te puedes fiar ni de tus propios compañeros de equipo.



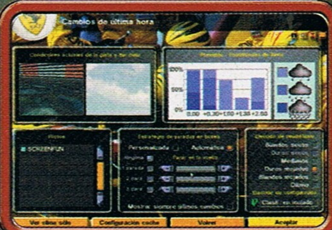
Tienes un montón de cámaras para elegir. Ésta no es la más adecuada, pero la vista es impresionante.



Todo lujo de detalles: cuando haces una parada en boxes, los mecánicos te limpian la visera del casco.



Mientras cambias las ruedas o repuestas combustible puedes ver los progresos de los otros pilotos en pista.




Antes de salir a correr deberías echar un vistazo a la predicción meteorológica. ¡Para que no te lleves sorpresas!

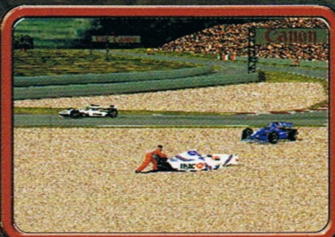


SCREENFUN ¡SORTEO!

Nos gustaría poder sortear un Fórmula 1 pero... Bueno, lo que si que puedes ganar es uno de los cinco parasoles de GP3 que tenemos. Escríbenos a SCREENFUN, ref.: GP3, apdo. de Correos 14.112, Madrid 28080.



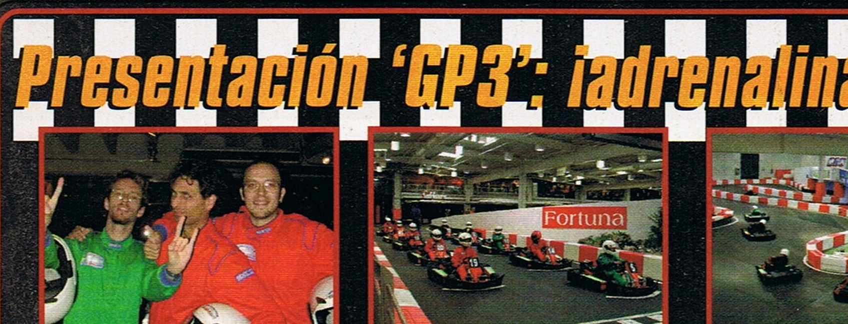
Realismo total: en las colisiones, los coches salen volando y se desprenden partes de la carrocería. La verdad es que esta imagen parece del Driver...



El comisario de pista retira el coche. ¡Estos pilotos no se han enterado de que hay que correr por el asfalto!

Como es habitual, podrás elegir entre carrera rápida, carrera fuera de campeonato y campeonato completo. **La obsesión por el realismo ha llevado a los programadores a reproducir incluso las condiciones meteorológicas:** en cualquier momento puede caer un chaparrón, y en los circuitos grandes es posible incluso que sólo llueva en ciertas partes de él. Los gráficos harán las delicias de los más detallistas: ¡en las carreras lluviosas verás el reflejo de los boxes y las gradas en el asfalto! Por no hablar de las impresionantes colisiones, ¡casi te dan ganas de estrellarte para ver cómo saltan los pedazos de la carrocería! Lo malo es que te sacan la bandera negra y te descalifican... Si tienes un volante Force Feedback, vamos, ¡es que no vas a estar más cerca de conducir un monoplaza en tu vida!

Presentación 'GP3': ¡adrenalina pura!



Para la presentación de GP3, Proein eligió el circuito indoor de karts Carlos Sainz. Aquí, el equipo SCREENFUN Dani, Álvaro y Jorge (de izda. a dcha.).



¡Todos a correr! Por eliminatorias, y tras un sinfín de trompos y derrapes, se conformó la parrilla de salida. Nos dejamos la piel en el asfalto y...



... conseguimos llegar a la final, pero se nos resistió la victoria. ¡Menos mal que nos queda la típica frase de: "Lo importante es participar"!



PC | PS | N64 | DC | E

Grand Prix 3

Velocidad para avanzados y expertos.

8.490 pts.	Microprose/Proein	1-4 jug.

Mín: Pentium II 266, 32 RAM, 600 HD. Tarjeta 3D 8 Mb Opcional. *Rec:* Pentium III 450, 64 RAM, Tarjeta 3D 16 Mb.

Gráficos 10 | Sonido 8 | Jugabilidad 8

Gráficos, condiciones meteorológicas variables, multitud de reglajes.

No hay comunicación con los boxes.

Si quieres sentirte parte del *gran circo, Grand Prix 3* es la elección definitiva. 9

Texto: J. Orge.

STAR TREK invasion

Cuando la diplomacia falla, la Federación se ve obligada a recurrir a la violencia... ¡y cuenta en sus filas con los mejores pilotos de la Galaxia!

Además de otros cazas, también tienes que vértelas con naves de gran tamaño.

En los deathmatch puedes añadir naves enemigas para que incordien un poco.

¡Kaboom! En el espacio no deberían poder oírse las explosiones, pero...

Ese arado energético es muy molesto. ¡Destrúyelo cuanto antes!

Un sistema de lock-on permite rastrear al enemigo con facilidad.

Con esta vista desde la cabina, la sensación de inmersión en el espacio es total. El radar te informa de la posición relativa de todas las naves cercanas.

Algún vídeo intermedio de alta calidad habría animado un poco los briefings.

Si has visto la serie Star Trek: Deep Space Nine, probablemente recordarás al caza Valkyrie.

Cuando una nave está muy dañada, deja un rastro de llamas a su paso.

El último juego de combate espacial para Playstation que pasó por nuestras manos (aparte del olvidable *Star Ixiom)* fue el *Colony Wars: Red Sun*, que era de lo mejorcito que ha parido el género. *Star Trek: Invasion*, con sus suntuosos gráficos y convincente mecánica de combate, está en la misma onda. Las naves ardiendo, los phasers surcando el vacío, la belleza del espacio profundo (que está saturado de campos de meteoritos, por lo que parece)..., todo se alía para ofrecer un deleite visual que convence al más exigente, ya sea con cámara exterior o desde la cabina. **El caza no sólo caracolea ágilmente entre hordas de enemigos, sino que tiene modos de fuego alternativos, armas secundarias, maniobras evasivas y función de petición de refuerzos.** ¡Y todo es muy cómodo de manejar! La música orquestal acierta en crear un ambientillo de *Space Opera*.

Pero *Colony Wars: Red Sun* nos gustó un poco más. En *ST: Invasion* no hay vídeos que narren la historia, sólo un aburrido informe de tu próxima misión (con la voz del teniente Worf). Las comunicaciones en mitad del vuelo son escasas, y no puedes configurar tu nave. Algunas misiones se pasan de largas: cuando llevas diez enemigos derribados estás excitadísimo, pero cuando vas por el número treinta y ocho, ya es pura rutina.

Pese a estas objeciones, el resultado general impresiona favorablemente. La opción de dos jugadores simultáneos, ya sea en deathmatch o en ciertas misiones cooperativas, es un buen bonus extra.



Texto: Gabriel Pérez-Ayala

ScreenFun Trucos

La única revista con todos tus trucos

¡COLECCIONABLE!

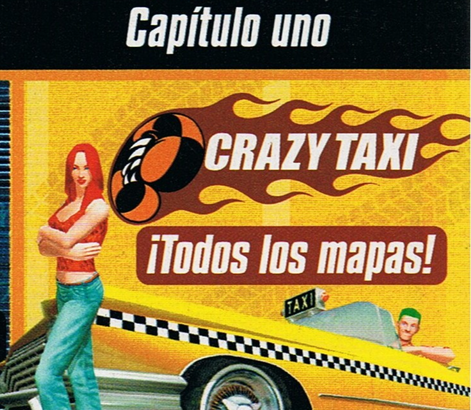
ChuChu Rocket!

Trucos y estrategias

Diablo II

Capítulo uno











Cómic: Rolf Boyke

TRUCOS POR CORREO, TELÉFONO, E-MAIL Y FAX

Si no incluimos el truco que estás buscando, no te preocupes: escribe a SCREENFUN TRUCOS POR CORREO, apdo. 14.112, Madrid 28080, diciéndonos cuál es el que necesitas, y nosotros te mandamos la solución en el menor tiempo posible.

Todos los días de 11 a 13 horas (excepto sábados y domingos), nuestro experto en trucos te atenderá en el 915 476 808. En otros horarios, siempre puedes dejar un mensaje en el contestador, y él se pondrá en contacto contigo. Y si tienes acceso a Internet...



...¡nos puedes mandar un e-mail! La dirección es: *screenfun@bauer.es*, y verás como en un periquete tienes la solución en tu buzón. Y seguimos añadiendo posibilidades...

¿No tienes correo electrónico? ¿Te da pereza escribir? ¿No te gusta hablar por teléfono? Pues te queda el fax: 915 427 160. ¡Acuérdate en todos los casos de decirnos la dirección o teléfono al que quieres que te mandemos los trucos!

Taxista con pelo verde: ¡caerás bien a los Punkies!

CRAZY TAXI

Si no conoces todos los atajos y desvíos, ¡no podrás hacerte rico! Nosotros te ayudamos a engordar el bolsillo: te señalamos todos los saltos, túneles subterráneos y callejuelas ocultas.

A lo largo y ancho de Original City

START

La red de metro

Si no quieres quedarte atascado en el tráfico del centro de la ciudad, será mejor que tomes el metro, pero ¡tranquilo!, no se trata de abandonar tu coche: en lugar de dejar tu taxi en el parking, baja con él las escaleras hasta el andén y corre por la red del metro hasta tu próximo objetivo.

Para ello deberías mantenerte siempre en el lado derecho del túnel, porque a la izquierda puede venir un metro en tu contra.

El sistema de vías es circular y se puede aprender fácilmente. La estación más grande está en el centro y tiene dos entradas (1 y 2). Ambas están conectadas y llevan a un andén gigante. Desde allí llegas a las dos estaciones 3 y 4, y en dirección contraria, a la estación de tren 5.


¡Estás en el buen camino! En el metro, la flecha verde te volverá loco.

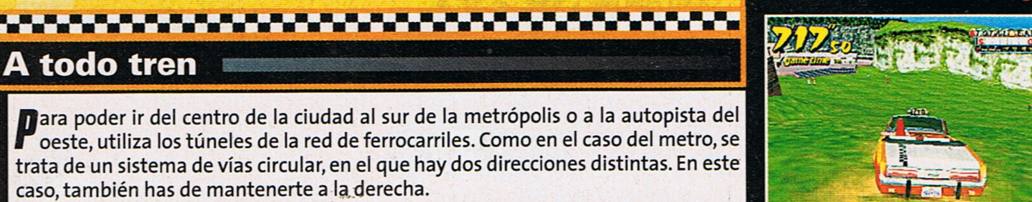

En los andenes te darás contra cantidad de cajas y carteles.


Vete por la vía de la derecha para no chocarte de morros con el metro.


La estación de metro cercana a la estación de tren 5 está dentro de un edificio.


Corre por el desvío 8 delante de la estación de tren por el rail en dirección a la estación de tren 9.


Puedes llegar cómodamente al túnel de la vía de acceso 7 por la la rampa que une los raíles.



A todo tren

Para poder ir del centro de la ciudad al sur de la metrópolis o a la autopista del oeste, utiliza los túneles de la red de ferrocarriles. Como en el caso del metro, se trata de un sistema de vías circular, en el que hay dos direcciones distintas. En este caso, también has de mantenerte a la derecha.

En la estación principal 6 encontrarás el metro cerca. Desde aquí llegas a la vía de acceso al centro 7, al desvío 8 y a la estación de ferrocarril oculta 9. Esta última te lleva al sur de la ciudad 10 a través de un gran prado.

Atraviesa el prado 10 para llegar a la estación de tren 9...


... pasa luego por la entrada principal de la estación y corre a los raíles.



Saltos peligrosos



En la autopista, el muro de protección suele estar interrumpido: salta por el sobre los tejados de la ciudad.

Si lo tuyo son los grandes saltos, no sólo puedes acortar el camino en *Crazy Taxi* y hacerte con un poco de calderilla. De esta forma también llegas a los tejados de edificios con clientes ocultos.

A lo largo del centro de Original City te esperan seis saltos en la autopista (1, 2, así como 11 hasta 14): ten cuidado con los lugares en los que el muro de protección de la autopista esté roto. Por la autopista llegas a tres tejados en los puntos 11, 12 y 14. Al tejado entre las dos estaciones de metro 3 y 4 se llega utilizándolas como trampolín: para recoger a tu clientela del tejado, ¡tendrás que frenar con fuerza!

El puente levadizo 15 también te impulsa a un tejado: un punky espera tus servicios. La rampa de hormigón 16 junto a la rotonda te servirá de atajo, y te llevará al centro de la ciudad a través del río.

En el fondo del río también te esperan pasajeros. Para acortar el camino hasta el puerto 17, salta directamente al agua.



Corre a toda velocidad sobre el puente levadizo 15: te catapultarás hasta el tejado siguiente...



... que en el plano de la Original City de la Dreamcast está señalado en marrón.



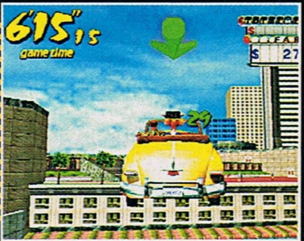
Directamente al centro: la rampa de hormigón de la rotonda 16...



... te conduce en un abrir y cerrar de ojos al gran río ¡Date un chapuzón!



A todo trapo: aprovecha también el tejado de las estaciones de metro 3 y 4 como trampolín...



... para saltar sobre el tejado del edificio que hay entre ambas: ¡allí también hay clientes esperando!

Una vuelta por Arcade-City

START

Los clientes se divierten con las maniobras arriesgadas ¡y te dan mejores propinas!

Texto: Oliver Ehrle



Los trampolines

Con los trampolines puedes saltar al resto de los vehículos y ahorrar el tiempo que hubieras estado atascado en el tráfico. Si tienes un cliente a bordo, gritará de alegría y te recompensará con creces.

No sólo podrás utilizar las rampas estándar del margen de la carretera 1 hasta 8 (página anterior) como impulso; también te servirá el hormigón de las isletas 9 y las barandillas de los parkings 10.

Además, un peligroso salto te llevará hasta nuevos clientes: sube a toda la velocidad por la rampa junto al hospital 11 y salta con el máximo impulso arriba del todo hacia el siguiente tejado.



En el parking 10 atajas el camino y reunirás puntos Crazy Jump: sube corriendo la rampa...



... y gira rápidamente hacia la derecha en el primer piso. Corre después entre los vehículos...



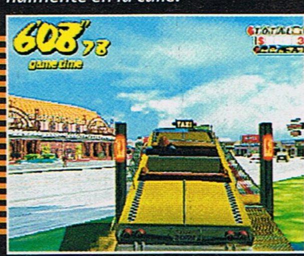
... y salta luego con un buen impulso sobre la barandilla para caer finalmente en la calle.



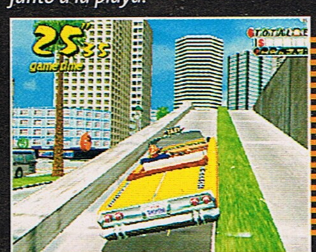
Encontrarás dos rampas seguidas antes y después del área verde 12 junto a la playa.



Después de haber tomado el primer trampolín, gira suavemente hacia la izquierda y...



... corre directamente al segundo trampolín, que te vuelve a impulsar hasta el liso asfalto. ¡Guauuu!



¡Por las nubes! Hay clientela en los tejados, así que coge impulso en la rampa que hay cerca del hospital 11...



... y salta recto hasta el tejado vecino: aquí te espera un punky con los bolsillos llenos.



Corre por la rampa de hormigón 9 para volar sobre el surtidor que hay en la isleta de la carretera.

Vías laterales ocultas

Por las callejuelas laterales podrás evitar los atascos del tráfico. Además, los transeúntes gritones, los carteles y la cantidad de barriles y cajas del centro comercial 13 ayudan a crear ambiente.

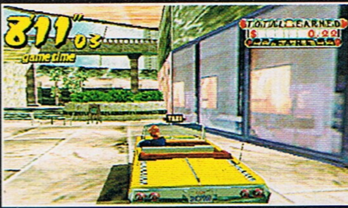
Puedes entrar en el edificio por sus dos entradas, la 14 y la 15.

En el otro lado de la ciudad, la playa 16 resulta una atractiva opción: en el paseo volarán sombrillas y bolsos de playa sobre tu cabeza, pero también encontrarás generosos clientes.





El centro comercial tiene dos entradas: a la del oeste 14 (izda.) se accede desde la calle, y a la del este 15 (dcha.), mediante un salto desde la zona peatonal.



Si quieres ahorrar tiempo en el centro comercial 13, salta cerca de las escaleras sobre las macetas de flores.



En la playa 16, entre sombrillas y bañistas, te esperan algunos clientes con verdaderas ganas de gastar su dinero.

Atajos mortales

El tiempo es oro, y más para el taxista de *Crazy Taxi*. Por eso deberías tomar el camino más corto hasta la meta, aunque tengas que cruzar por el carril del sentido contrario.

Las zonas verdes 17, los parkings 18 y 19, así como las zonas peatonales 20 te resultarán muy útiles para llegar directamente a donde quieras.

Los principiantes irán todo recto por el gran pasaje 21 entre el helipuerto y la iglesia, pero los expertos se quedarán en la calle: por el camino de hierba ahorrarás mucho tiempo, pero no reunirás puntos especiales por arriesgadas maniobras de serpentear entre el tráfico.



Para acortar el camino 21 corre a través del helipuerto...



... y directamente, a bajar el monte. Pero acuérdate de tener en cuenta...



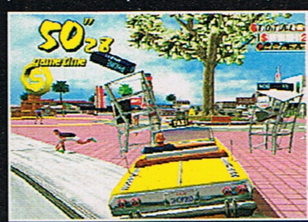
... el tráfico en dirección contraria. ¡Un accidente quita mucho tiempo!



En el acceso del este del barrio residencial 18 reunirás dinero saltando desde el aparcamiento.



El enorme parking del estadio de béisbol 19 es la alternativa ideal a la calle transitable.



¡Quitaos de en medio, peatones! Acorta el camino por la zona peatonal 20 cercana al aparcamiento.



Pelo rojo: ¡color de alerta!

Soldier of Fortune

Arranca el juego con el comando ejecutar del menú *Inicio* poniendo el directorio donde has instalado el juego y añadiendo **sof.exe +set console 1**. Activa la consola e introduce el siguiente código para activar los cheats: **/cheats 1**. Después podrás introducir los siguientes códigos de la caja según el truco que quieras realizar.

Cheats

Inmortalidad:
heretic

Modo fantasma:
phantom

Invisivilidad para enemigos:
ninja

Eliminar todos los enemigos:
killallmonsters

Las primeras seis armas con munición completa:
elbow

Las ultimas seis armas con munición completa:
bigelbow

Volver a recuperar las armas originales:
defaultweapons

Modificar velocidad del juego:
matrix <1-10>

Elegir nivel:
map <nombre del nivel>

Nombre del nivel

Nueva York:
trs1

Sudáfrica:
trn1

Shop:
arn1

Kosovo (sistema de túneles):
kos1

Kosovo (ciudad):
kos2

Kosovo (helipuerto):
kos3

Siberia (nieve):
sib1

Siberia (fortaleza):
sib2

Siberia (plataforma lanzamiento de misiles):
sib3

Bagdad (ciudad):
irq1a

Bagdad (almacén):
irq2a

Bagdad (aeropuerto):
irq3a

Nueva York (almacenes):
nyc1

Nueva York (sistema de túneles):
nyc2

Nueva York (hotel):
nyc3

Sudán (estación):
sud1

Sudán (matadero):
sud2

Sudán (subterráneo):
sud3

Tokio (restaurante):
jpn1

Tokio (sumi):
jpn2

Tokio (ático):
jpn3

Bagdad (ciudad):
irq1b

Bagdad (palacio):
irq2b

Bagdad (bazar):
irq3b

Hannover (fortaleza):
ger1

Hannover (puertas secretas):
ger2

Hannover (plataforma lanzamiento de misiles):
ger3

Final:
ger4

Obtener objetos:
gimme <nombre objeto>

Armas

item_weapon_pistol
item_weapon_pistol2
item_weapon_shotgun
item_weapon_sniper_rifle
item_weapon_machinepistol
item_weapon_assault_rifle
item_weapon_machinegun
item_weapon_autoshotgun
item_weapon_rocketlauncher
item_weapon_flamethrower
item_weapon_microwavepulse

Munición

item_ammo_sp_pistol
item_ammo_sp_pistol2
item_ammo_sp_shotgun
item_ammo_sp_slug
item_ammo_sp_rocket
item_ammo_sp_gas
item_ammo_sp_battery

Equipamiento

item_equip_armor
item_equip_medkit
item_equip_c4
item_equip_flashpack
item_equip_grenade
item_equip_light_goggles
item_equip_claymore

Ejecutar
Escriba el nombre de un programa, carpeta, recurso de Internet y Windows lo abrirá.
Abrir: c:\SOF\sof.exe +set console 1
Aceptar Cancelar

Arranca el juevo a través del menú Inicio *con el comando indicado (el camino tiene que referirse al directorio donde hayas instalado el juego).*

/cheats 1
heretic
godmode ON

Durante el juego, haz aparecer la consola, activa el modo cheat con ***/cheats 1*** *y por fin podrás introducir uno de los trucos.*



bigelbow: *con las últimas seis armas y toda su munición, ¡podrás armar una gorda en la pantalla!*

Army Men 3D: In Space

En medio del juego, pulsa la tecla de retroceso e introduce **!throw me a frickin bone here** para activar el modo cheat. Después, vuelve a pulsar la tecla de retroceso y podrás introducir los siguientes códigos.

Cheats

Sarge es inmortal:
!captain scarlet

Pasar el nivel:
!cut to the chase

Sarge se quema pero sin hacerse daño:
!disco inferno

Desactivar a Sarge en llamas:
!disco is dead

La pantalla alrededor de Sarge explota:
!italian job

Teletransportar a Sarge al puntero del ratón:
!door

Medikits ilimitados:
!florence

Convertir enemigos en zombis:
!halloween

20 matamoscas:
!harsh language

10 explosivos:
!haunt haunt haunt!

3 airstrikes:
!heavenly glory

Láser fuerte:
!hello neo

30 sprays de insectos:
!henry

Bombas aerosol ilimitadas:
!hey dante

Pegamento ilimitado:
!hey stifler

Buscaminas:
!i got two words for ya...

Antitanques ilimitados:
!i like to keep this handy

Nueve trajes azules:
!i woke up this morning

Nueve trajes grises:
!incognito

Nueve trajes marrones:
!no sunblock

Tres paracaidistas:
!johnny ricco

Extra casual:
!mona lisa

Llamar muchos enemigos:
!no one expects

Tres baseballs:
!one time...

Lanzallamas ilimitado:
!patty melt

Tres exploradores:
!peep show

M80 ilimitadas:
!penny

Ataques aéreos ilimitados:
!roody-pooh

Tres astronautas:
!scotty

Tres minas martillo:
!spiny norman

30 minas:
!sprinkles

Sarge obtiene un escudo protector:
!stay frosty

Lupas ilimitadas:
!the sun

Mostrar enemigo en el mapa:
!there is no spoon

Tres ataques Napalm:
!this one goes to eleven

Chaleco antibalas para Sarge:
!whistle and flute

Arma infrarrojos:
!yippee!!!

Granadas ilimitadas:
!you want some

!throw me a frickin bone here: *abre la ventana de entrada con la tecla de retroceso e introduce esta frase. Como confirmación aparece "I'm the boss"...*



!halloween: *... y ya puedes hacer uso de los más variados cheats y convertir a los enemigos en muertos vivientes.*



!italian job: *significa, en este caso, que el trabajo no está bien hecho ¡y que todo vuela por los aires!*

Thief II: The Metal Age

Durante el juego, pulsa al mismo tiempo las teclas [Ctrl] + [Alt] + [Shift] + [Fin], para acabar inmediatamente el nivel con éxito.



¿Qué hay que hacer ahora? Sólo te queda una solución: echa mano de estas teclas: [Ctrl]+[Alt]+[Shift]+[Fin]...

MISSION COMPLETE

... y la misión acaba sin más sufrimientos (ni víctimas).

Texto: Elena Castellanos



¡Agh! ¡El gato! ¡Que viene el gatooo!

Esta guía te obsequia con tácticas y consejos para jugar competitivamente, y te da todas las soluciones para el modo puzzle.

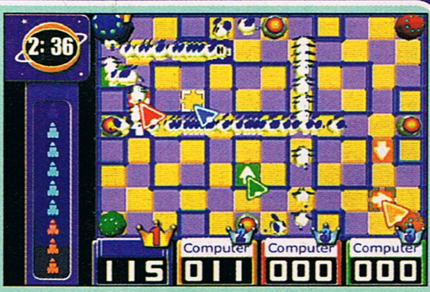
Táctica de cuatro: el modo battle

Es una ventaja conocer exactamente las rutas de los ratones en cada arena. Deja que los animalillos se muevan libremente, y fíjate en los puntos ideales para poner las flechas. Cuando estés compitiendo, tu máximo rival es el jugador que va en cabeza: ¡mándale los gatos a él! Si otros jugadores también te aventajan por mucho, trata de conseguir ratones antes dedicarte a atacar con gatos. Si llevas mucha ventaja, prepárate para defenderte de los ataques de los rivales.

¡Salva a los ratones!

Al comenzar el duelo de cuatro jugadores, concéntrate en el cuadrante alrededor de tu cohete: no les quites el ojo a los ratones y dirige a la manada hacia tu cohete.

Ésta es una táctica muy efectiva al principio. Neutraliza los intentos de los contrincantes por desviar el flujo de ratones y estate preparado para a los *Everybody Move!* de la ruleta. Así se mantiene siempre la visión general y, si las cosas van bien, puedes tomar medidas más agresivas.



Al hacerte con la corriente principal, niegas a los oponentes la posibilidad de conseguir ratones.

El modo puzzle

Para pasarte los puzzles de *ChuChu Rocket!* tienes que llevar ratones, con un número limitado de flechas, hasta tu cohete a través de 100 niveles de puzzle. Los 100 niveles están divididos en cuatro grados de dificultad. Si has pasado uno, se activa el siguiente.

Las tablas de estas páginas muestran las coordenadas para solucionar todos los puzzles. El esquema del área de juego te ayudará a colocar las flechas. Al pasar todos los niveles, se activan nuevos personajes en el menú de opciones.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4							▲			
5										

Coordenadas del éxito: para ▲ (7,4) cuenta, desde arriba a la izquierda, 7 cuadrados hacia la derecha y 4 hacia abajo.

Character < Normal . ? . ? . Download >
Sound output < Monaural / Stereo >
Vibration Pack < Off / On >
Music test < 00 >

Cuando pases los 100 puzzles, vete al menú de opciones, en character, *y haz click en...*



... la primera interrogación. Los chus serán sustituidos por unos angelitos.

Modo puzzle NORMAL

Nivel	Nombre	Coordenadas
1	Where to go?	▲ (6 dcha., 9 abajo)
2	Roundabout	▼ (5,1)
3	Zigzag	◄ (11,2)
4	SEGA Bus	▼ (8,2) ◄ (8,3)
5	Use the walls	▲ (6,9)
6	Maze	◄ (4,2)
7	Japan	▲ (3,9)
8	Lots of mice	► (2,9)
9	No way out	◄ (5,4) ◄ (9,8)
10	Head-on crash	▲ (10,8)
11	Here and there	◄ (7,1) ► (6,9)
12	Round and round	▲ (5,9)
13	Dream catch!	▼ (9,1) ◄ (12,2) ▲ (8,9)
14	Ready, go!	▼ (9,1)
15	Two on one	◄ (12,2) ◄ (7,7)
16	Long journey	◄ (12,4)
17	Go! Go! Twelve!	◄ (7,2) ◄ (3,6)
18	Stay away!	▲ (7,5)
19	ChuChu!	▼ (4,1) ► (6,6)
20	Which one?	▼ (6,3) ▲ (3,4)
21	Cat!	▼ (2,1) ◄ (3,6) ▲ (3,7)
22	Cat Patrol	▼ (2,1) ▼ (11,1)
23	Run away!	▼ (5,5)
24	Catch up	► (9,4) ▲ (7,5)
25	Gang of cats	▲ (6,5) ► (10,2)

Modo puzzle HARD

Nivel	Nombre	Coordenadas
1	The battlefield	►(4,8) ►(6,8) ►(7,8) ▼(9,8)
2	Sentries	► (5,5)
3	Sharp Turns	► (1,7) ► (11,5)
4	From behind	► (1,9)
5	Loopy	▲ (2,6)
6	Stairway	▼ (5,6) ► (11,9)
7	Blockade	▲ (6,8)
8	Mice crackers	▼ (11,4) ▲ (11,8)
9	Go around	▼(2,1) ▲(11,9) ►(1,5) ◄(12,5)
10	Trapped cat	▲ (7,5)
11	Get in line	▼ (11,1)
12	Out for a walk	► (3,6) ◄ (12,8)
13	Delay tactic	▲ (3,4) ▲ (10,5)
14	Cat in a box	► (1,3) ▼ (11,1)
15	Runaround	▲ (6,6)
16	Prisoners	◄ (2,2) ▼ (7,4)
17	Drop in	▼ (8,1) ► (1,4) ◄ (12,7)
18	Escape route	▼ (4,6) ▲ (7,5)
19	Center line	▼ (5,3) ► (2,9)
20	The Zone	▲ (1,9) ► (2,9)
21	We're gonna get in!	▼ (5,2) ▲ (6,9)
22	Launchpad	► (7,3) ◄ (12,5)
23	The tour	▲ (3,5) ◄ (3,3) ◄ (7,1) ◄ (8,7) ▼ (9,7) ▼ (11,1)
24	Run for it	▼ (9,4) ▲ (4,6)
25	Outnumbered	◄ (12,5)

¡Bloquea a los enemigos!

Si vas en cabeza, dedícate a rodear de flechas hacia fuera el cohete del jugador que vaya en segundo lugar. No le quites el ojo al contador de puntuación y prepárate para hacerle el cerco al siguiente jugador que se haga con la segunda plaza.

¡Pero cuidado! Al hacer esto los oponentes se dedicarán a intentar sabotear tu cohete, así que tendrás que moverte rápido para alejar a posibles gatos. ¡Lo más peligroso es que se pongan todos de acuerdo para atacarte, en cuyo caso tendrás que dedicarte sólo a defender!



Practica la táctica del bloqueo en el área de lucha 19: aquí los cohetes están muy cerca unos de otros.

¡Hazte el amo de los gatos!

Recuerda que, si un gato se da dos veces de frente contra una flecha, ésta desaparece. Sabiendo esto, puedes forzar a un gato dentro del cohete enemigo a pesar de las flechas opuestas.

Si ves que un gato va dirigido hacia tu cohete junto con muchos ratones y tu puntuación es baja, es mejor aceptar la penalización antes que desviar todo el flujo de ratones. Si ves que vienen dos, es mejor hacer el desvío.



Un gato te hace perder un tercio de tus ratones. Si tienes pocos, apenas hará daño. Pero si tienes muchos, ¡será una masacre!

Modo puzzle SPECIAL

Nivel	Nombre	Coordenadas
1	Chicken race	↓ (2,7)
2	Speed waltz	→ (1,2) ↓ (5,3) ← (9,5)
3	Reflections	→ (2,2) ← (8,7)
4	SEGA Sonic	↑ (5,9)
5	Around the world	↓ (4,4) ← (8,3) ← (9,6)
6	No problem!	↓ (1,6)
7	Dead end	↓ (8,5)
8	Puzzle box	↓ (10,1) → (1,7) ↑ (3,7)
9	Lucky 210	← (11,3)
10	Thrashed Apartment	→ (6,1) ↑ (10,5) ↓ (2,6) ← (76)
11	Red spiral	↑ (3,9) ← (7,4)
12	Mouse racing	← (6,3) ↑ (2,4)
13	Long distance	→ (1,7) ↓ (6,3) → (10,6)
14	Cat lane	← (12,5) ← (12,8)
15	Guillotine	↓ (11,8)
16	Quick turn	↑ (7,9) → (8,5) → (12,4)
17	Three point star	↑ (6,5) ← (5,5)
18	The gang returns	↓ (3,1) → (3,9)
19	Best couple	→ (6,4) ← (7,4)
20	The zoo	↓ (5,2) → (4,5) → (5,8)
21	Which is faster?	↓ (3,1) ↓ (5,5)
22	Ouch!	↑ (4,6) → (5,5)
23	Empty heart	→ (1,6) ← (12,8) ← (12,4)
24	Rocket factory	← (7,5) ← (11,6) → (2,9)
25	Haunted house	↑ (6,9) ← (9,3) ← (12,4)

Tabla de tácticas

¡Pobrecito! Un gato se lo comió, y ahora irá al cielo de los chus.

Nombre	Situación	Táctica
Mouse Monopoly!	El cohete que activó la ruleta atrae a los ratones.	Dirige a los gatos hacia el cohete magnetizado; así contrarrestas el subidón de ratones.
Speed Up!	Gatos y ratones corren al doble de la velocidad habitual.	Concéntrate en tu cohete y trata de pillar tantos ratones como puedas.
Slow Down	Gatos y ratones avanzan con mucha lentitud.	Intenta dirigir a los gatos hacia el cohete enemigo.
Mouse Mania!	Montones de ratones corretean por toda el área de juego.	Intenta dirigir la corriente principal de ratones hacia tu cohete.
Cat Mania!	Solamente salen gatos y desaparecen los ratones.	Protege tu cohete rodeándolo de flechas hacia fuera, o manda gatos al cohete del rival.
Everybody Move!	Los cohetes intercambian sus posiciones.	Coloca rápidamente flechas hacia fuera alrededor de donde estaba tu antigua base.
Place Arrows Again!	El juego se detiene y todas las flechas desaparecen.	Coloca flechas que conduzcan a los gatos al cohete del rival.

Modo puzzle MANIA

Nivel	Nombre	Coordenadas
1	Entrance	→ (9,2) ← (12,8)
2	Microwave	← (7,6) ↑ (9,9)
3	In the dark	→ (3,5) ← (8,5)
4	Cracked mirror	← (4,4) → (9,4) ↓ (10,4) ↑ (3,9)
5	The gauntlet	↑ (2,6) ↑ (3,6) ↑ (4,8) ↑ (5,8) ↑ (6,8) ↑ (7,8) ↑ (8,8) ↑ (9,8) ↑ (10,8)
6	Tenements	↓ (11,1) → (3,2) ↓ (5,2) → (7,3) ↑ (2,4) ← (4,5) ↑ (2,9) ↑ (11,9) ↓ (7,5) ← (11,5) → (6,8) ↑ (9,8)
7	Another maze	↑ (3,4) → (6,7)
8	Asteroid belt	→ (1,3) ↓ (2,5)
9	Square dance	↓ (11,1) → (1,5) ↑ (12,9)
10	Turn right!	→ (1,2) → (2,2) → (7,2) → (8,4) → (1,7) → (6,7) → (7,8)
11	Intersection	→ (3,4) → (7,4) ↑ (3,7) ← (5,7) ← (7,7) ← (9,7) ← (11,7)
12	Sprinter	→ (2,8) ← (3,8) ← (4,8)
13	Grid system	↑ (9,3) ↑ (6,7) ↑ (7,7)
14	Trap!	↓ (2,7) → (1,8) ↑ (2,8) → (1,9)
15	Crazy Beat	↓ (7,3) ← (7,7)
16	Empty	↓ (2,4) ↓ (5,4) ↓ (6,4) ↓ (7,4) ↓ (8,4) ↓ (9,4)
17	Inner circle	↓ (6,1) → (6,2) ← (10,5) ← (4,7) ↑ (6,8)
18	Cat's Den!	→ (5,5) ↓ (9,5) → (4,6) ↑ (7,6) ← (9,7) → (6,8) ↑ (9,8)
19	Route 94	↑ (3,3) ← (12,5) → (8,6)
20	Love?	← (12,3) → (1,4) ← (12,4)
21	Cat Ballad	↑ (3,5) → (8,6)
22	Get together!	→ (4,2) → (3,3) ↓ (7,3) ↑ (4,4) ↓ (8,4) → (1,5) ↑ (5,5) ↓ (6,6) ↑ (3,7) ↑ (5,9)
23	Rhapsody	↑ (5,5) ↑ (10,5) ↑ (6,6) ↑ (7,7) ↑ (7,8) ↑ (9,9)
24	!?	↓ (5,2) → (10,2) ↓ (11,7)
25	Panic!!	→ (4,2) → (3,3) ← (7,3) → (1,4) ↑ (5,4) ↑ (6,6) ↓ (10,6) ↓ (12,6) ↑ (3,7) ↑ (4,9)

La ruleta

Cuando el chu misterioso (ratón rosa) sube al cohete, la ruleta se activa: los gatos o los ratones corren por el campo de juego, la velocidad se modifica o los cohetes cambian de posición. La tabla de tácticas (arriba) te aconseja la estrategia para cada situación.



Durante la Mouse Mania!, los ratones salen a chorros y no se ve ningún gato.

Unión de fuerzas: Stage Challenge

Los minijuegos del modo *Stage Challenge* no requieren ninguna táctica determinada: los jugadores veteranos pueden cumplir las 25 tareas sin dificultad. Las pruebas consisten en reunir 100 ratones, dar de comer a gatos con Chus o dirigir a los gatos al cohete de tus enemigos virtuales.

Si en un nivel te surgen problemas, soluciónalo con un amigo: así no dispondrás de tres flechas, sino de seis. Cuando hayas pasado todas la pruebas, en el menú de opciones tendrás un nuevo sustituto para los chus: los Chaos de *Sonic Adventure*.



Cat Soccer: manda a los gatos a los cohetes del contrario. El que más gatos cuele, gana.

Solamente el cohete más cargado de Chus despega. ¡Los otros se quedan en tierra!

Texto: Oliver Ehrle



'Diablo 2' es el el juego más diabólicamente entretenido desde que existe el agua bendita. ¡Exprime todo el potencial de tus cinco héroes con esta guía de estrategia!



Consejos generales

Nuevo récord mundial en PC: en sólo dos fines de semana, desde que *Diablo 2* se colocara en las estanterías de las tiendas, se vendieron un millón de ejemplares. No es de extrañar, pues es un infernalmente retador killer drama que se juega de maravilla. Este juego de rol y acción de Blizzard tiene mucha miga, además de ser toda una glorificación de las cacerías de monstruos.

Para que en tu temeraria marcha hacia las cuevas y calabozos no des un traspiés, hemos hecho una recolección de los consejos generales más importantes. Después encontrarás detallados análisis y consejos para los personajes de la amazona y el bárbaro.

En el próximo SCREENFUN encontrarás la segunda parte de la guía y orientación profesional para el paladín, la hechicera y el nigromante. Además, completaremos la guía con consejos para disfrutar de *Battle.net*. en Internet. ¡Equípate con tu mejor armadura, porque el descenso a los avernos está a punto de comenzar!



Hay mucho que hacer: gracias al correcto cuidado de los personajes, harás arder a Diablo en su propio infierno...

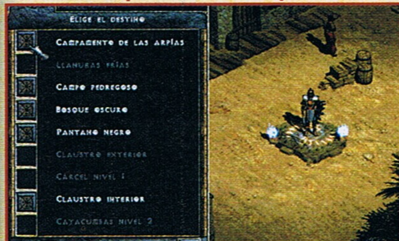
El equipamiento ideal de la amazona es el arco y la lanza.

Guía básica para los investigadores del infierno

Exploración sistemática

Para cuando llegues al acto 3, la investigación de los enormes niveles exteriores se convierte en tarea digna de un boy scout. Para que no te dejes ni un solo pasadizo, descubre nuevas zonas con la táctica "siempre pegado a la pared". Paséate por los límites con el mapa activado (tecla [TAB]). Rellena después el mapa con recorridos en cruz o en transversal.

Activar los portales transportadores



Al principio de un acto, entre las áreas de teletransporte activas sólo figura tu base de operaciones. No obstante, en la lista puedes ver cuáles son las regiones que cuentan con un teletransportador. Búscalo en cuanto llegues a ellas mediante el auto mapa.

No te duermas eligiendo la zona a la que quieres viajar, ¡el juego no está en pausa!

Leer el registro de búsquedas.

Los héroes de novela suelen improvisar, pero será mejor que tú planees lo que vas a hacer...

Pulsando la tecla [Q] aparecerá tu registro de búsquedas. Aquí puedes hacer click en los logos de las misiones activas. El texto de ayuda que aparece a continuación te explica brevemente en qué consiste la tarea.

Correr rápidamente

Si corres (pulsando la tecla [Ctrl]), es más difícil que te alcancen con armas de proyectil, y puedes situarte en posición ventajosa frente a grandes grupos de enemigos. La tecla [R] te permite activar la carrera continua.

Las teclas de función



Es importante cambiar rápidamente entre habilidades. Puedes acceder a 8 de ellas con las teclas de función [F1] a [F8]. Para asignar las teclas, simplemente abre el esquema de habilidades disponibles (pincha en el icono activo), elige una situando el cursor encima y pulsa una tecla de función.

No salves si no es necesario

Sólo puedes salvar el juego saliendo de él. Cuando vuelvas a la tarea y cargues tu partida, las zonas limpias volverán a estar repobladas con monstruos.

El conjuro 'portal de ciudad'

En todos los actos hay un personaje que te cura todas tus heridas y restablece tus reservas de maná. En las luchas, especialmente contra seres infernales, se recomienda la táctica "pega y huye": usa un pergamino de *portal de ciudad* antes de enfrentarte al monstruo. Si te está zurrando, entra al portal y hazte curar en la base. Vuelve luego con el portal abierto. Tu enemigo no se habrá curado y, a fuerza de desgastarle, puedes matar a cualquiera que te propongas.

Con el cinturón lleno



Llena siempre tu cinturón con bebidas refrescantes. Así ahorrarás sitio en el inventario y tendrás acceso rápido a ellas. ¡Pero cuidado! Las pociones no actúan instantáneamente (salvo las de rejuvenecimiento). Si andas muy bajo de salud, tendrás que salir de la refriega para evitar que te maten mientras la poción hace efecto.

Apila las botellas por tipos. Así, si tienes dos botellas de maná apiladas y recoges una tercera, ésta se apilará automáticamente sobre las otras dos. También puedes reservar un hueco para poner un pergamino de portal ciudad. así podrás hacer una huida rápida.

Guarda el dinero en tu alijo

En la base está tu alijo, donde puedes guardar muchísimo oro (5.000 piezas por cada nivel), y algunos objetos selectos. Morir es caro: si te mata un monstruo en el camino, perderás un montón del dinero que lleves encima (te quedas con 500 piezas por nivel). Las monedas que se dejan en el alijo no se tocan en el modo de un solo jugador. En el *Battle.net*, sin embargo, también se descuentan las monedas del alijo.

No te preocupes por no llevar dinero encima cuando vayas de compras: al pagar por un objeto, sacarás la cantidad necesaria del alijo automáticamente.



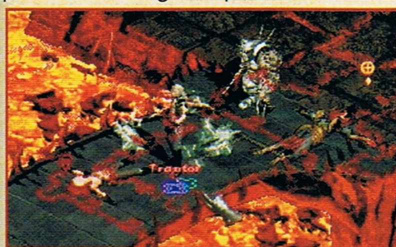
Trucos generales

Hay vida tras la muerte

Ocurre hasta en las mejores familias: un cadáver totalmente triturado por las mandíbulas de un monstruo. Por suerte, volverás a reencarnarte en la base de operaciones, pero sin las armas que empuñabas en el momento de tu muerte.

Para recuperar lo perdido, tienes que volver al lugar de los hechos y encontrar tu cadáver. En cuanto estés cerca, una cruz púrpura en el auto mapa señala el lugar donde descansan tus restos. El armamento se equipa automáticamente con un simple click en el cadaver, o se guarda en el inventario. Si no te cabe todo, tendrás que hacer un segundo viaje. ¡Usa un pergamino de *portal de ciudad!*

Truco: si te vas a enfrentar a un enemigo poderoso, abre un *portal de ciudad.* Si te matan, el portal no se cierra, y podrás volver rápidamente a recoger tus pertenencias.



Ataque a distancia

Hasta el voluminoso bárbaro necesita algún ataque a distancia para ciertos lances del juego. A partir del segundo acto, te enfrentarás a situaciones en las que la lucha cuerpo a cuerpo es insuficiente. No desdeñes las armas de proyectil, sobre todo si no tienes ataques mágicos a distancia, ¡puede que te vengan bien!

Más armamento

El armamento engarzado se puede adornar con gemas. Cuanto más valiosa sea la piedra, más fuerte es su efecto mágico. Todos los injertos tienen cinco grados de calidad. En el caso del rubí (de peor a mejor) es, por ejemplo:

1. Rubí fragmentado
2. Rubí defectuoso
3. Rubí
4. Rubí puro
5. Rubí perfecto

En el cubo horádrico se pueden convertir tres gemas del mismo tipo en una gema de un grado más alto. ¡Guarda todas las que encuentres, incluso las menos valiosas! Mejor aún que las gemas son las calaveras. Un arma incrustada con ellas quita salud y maná con cada golpe, y un escudo hace daño al enemigo.

El cubo horádrico

El cubo horádrico del segundo acto es mejor que cualquier cóctel. Si introduces determinadas combinaciones de objetos, se convierten en otro distinto. Prueba las siguientes recetas y experimenta con otras combinaciones:

3 gemas (misma calidad)	1 gema (un grado de calidad más alto)
3 anillos (cualesquiera)	1 amuleto (al azar)
3 amuletos (cualesquiera)	1 anillo (al azar)
6 gemas + 1 espada (cualesquiera)	1 espada engarzada
3 pociones de salud+ 3 pociones de maná	1 poción de rejuvenecimiento
3 pociones salud + 3 pociones de maná+ 1 gema	1 poción de rejuvenecimiento completa
1 lanza+ 1 carcaj de saetas	1 montón de jabalinas
2 carcaj de flechas	1 carcaj de saetas
2 carcaj de saetas	1 carcaj de flechas

El nivel secreto de la vaca

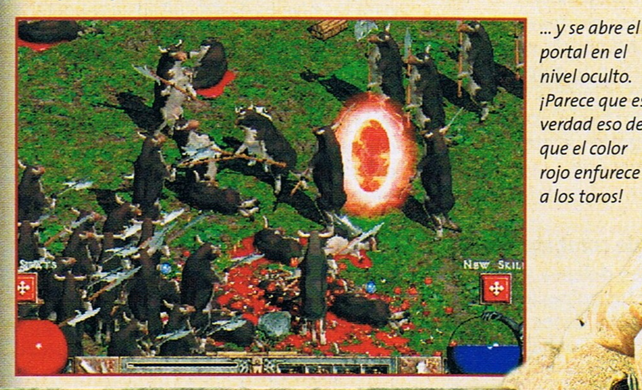
Las leyendas cuentan que existe un nivel secreto en el que unos malvados esbirros del rey de las vacas persiguen a los héroes con sed de aventuras.

Para poder confirmar dichos rumores, tendrás que pasarte todo el juego *Diablo 2* una vez. Después, cambia de rumbo mediante los transportadores, dirigiéndote a la base de las arpías. Mete un tomo de portal de ciudad y la pierna de madera de Wirt (de Tristán) en el cubo horádrico. Combina ambos objetos y pasa por el portal rojo, que acaba de abrirse. En cuanto llegues al otro lado, un sonoro "¡muuuu!" te da la bienvenida, y un ejército de vacas asesinas sale a tu encuentro.

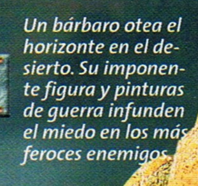


Podrás encontrar la pata de palo de Wirt en el pueblo maldito de Tristán. Busca su cadáver.

¿Pasaste una vez Diablo 2? Ve a la base del acto 1 y mezcla el cubo horádrico...



... y se abre el portal en el nivel oculto. ¡Parece que es verdad eso de que el color rojo enfurece a los toros!



Un bárbaro otea el horizonte en el desierto. Su imponente figura y pinturas de guerra infunden el miedo en los más feroces enemigos.

Texto: Heinrich Lenhardt, Karen Oetzel

Aprendizaje



El bárbaro

Con sus dominios de las armas, el bárbaro apenas necesita estrategia: ¡mata todo lo que ve!

Nivel 1

Porrazo
(Habilidades de combate)
Potencia tu ataque y empuja al enemigo. Útil al principio, pero recuerda que necesita maná para funcionar, y el bárbaro es mejor que no invierta muchos puntos en energía.



Espada – Hacha – Maza – Brazo de guerra – Lanzamiento – Lanza (Dominios de combate)
Estrategia básica: ¡concéntrate en mejorar los dominios de combate! Las espadas y las hachas son tu mejor inversión, así que mete como mínimo un punto en esos dos dominios. Luego, cuando encuentres el arma de tus sueños, dedícate a mejorar ese dominio en particular. Las garrochas (alabardas) y las armas arrojadizas no son recomendables, así que evita invertir en ellas.

Aullido
(Gritos de guerra)
Si se te viene encima un gran número de monstruos, puedes poner en fuga a la primera oleada, y así no tienes que enfrentarte a tantos a la vez. También puedes perseguirles o retirarte con comodidad.



Buscar poción
(Gritos de guerra)
Aunque pueda parecerte genial, en realidad es una habilidad poco útil. Las pociones no son caras de conseguir, así que lo único que te ahorras es un incómodo viaje al pueblo. Merece más la pena en el multijugador.

Nivel 6

Salto
(Habilidades de combate)
Es una buena habilidad: puedes llegar a zonas inalcanzables. Pero en cuanto dispongas del *salto ofensivo*, se queda obsoleta.

Oscilación doble
(Habilidades de combate)
Una habilidad poderosa, que dobla tu poder de ataque. Date cuenta de que no funciona con armas de dos manos. Lo malo es que necesita maná para funcionar, y los bárbaros suelen preferir la mejora de otros atributos. Es más útil si tienes un par de armas que absorban maná.



Burla
(Gritos de guerra)
Útil contra enemigos que corren y para apartar a los rivales de los aliados. Además, el objetivo de la burla pelea con más torpeza.

Grito
(Gritos de guerra)
Mejora la defensa durante un rato, incluyendo la de tus aliados. No dura mucho, pero es muy útil en las batallas en las que muchos enemigos te atacan a la vez.

Nivel 12

Choque
(Habilidades de combate)
Aturde al enemigo. Úsalo continuamente en un enemigo para no dejarle responder.

Lanzamiento doble
(Habilidades de combate)
No vas a usar demasiado los ataques a distancia, así que no inviertas en esto si no te has especializado en ese estilo de lucha.

Resistencia aumentada
(Dominios de combate)
No es muy buena. Cuando subas tu vitalidad, aumentarás también tu resistencia.

Encontrar objeto
(Gritos de guerra)
Funciona de manera similar a *buscar poción*. Los objetos encontrados pueden venderse, y así conseguir un poco de oro extra.

Nivel 18

Salto ofensivo
(Habilidades de combate)
Inviertes unos cuantos puntos en esto para reemplazar a *salto*. Así podrás entrar y salir de las batallas repartiendo golpes a tus adversarios. Cuantos más puntos inviertas, más lejos llegarás con tus brincos y más potentes serán tus golpes al aterrizar. ¡Es una habilidad muy útil!

Concentrado
(Habilidades de combate)
Aumentas tu ataque y defensa, y encima no pueden interrumpir tus golpes (eficaz para cuando te han rodeado y tienes que abrirte paso). Aun así no es tu mejor habilidad, así que mejor invierte en *piel de hierro*.

Piel de hierro
(Dominios de combate)
La defensa es muy importante, aún más que el ataque. Todo punto que inviertas aquí estará bien utilizado.

Grito de batalla
(Gritos de guerra)
Un excelente grito de guerra, ideal contra masas de enemigos. Los debilita y te resulta mucho más fácil matarlos.

Nivel 24

Frenesí
(Habilidades de combate)
Básicamente, tus golpes se van haciendo más rápidos con cada impacto. Esta habilidad va muy bien contra jefes y campeones.

Velocidad aumentada
(Dominios de combate)
Más útil de lo que parece. Te ayudará a perseguir y a huir de los enemigos fácilmente.

Órdenes de batalla
(Gritos de guerra)
Una buena habilidad para apoyar a los aliados en las partidas multijugador. Necesitarás invertir en ella para prolongar su duración.

Pabellón lúgubre
(Gritos de guerra)
Crea un tótem que ahuyenta a los enemigos. Con el *aullido* vas servido, así que puedes prescindir de usar esta habilidad.

Nivel 30

Torbellino
(Habilidades de combate)
Otra habilidad perfecta contra grandes masas de enemigos, pues te desplazas golpeando a tu alrededor. Merece la pena invertir varios puntos en esto: a partir del nivel 5, ya hace más daño que un ataque normal.

Frenético
(Habilidades de combate)
¡Cuidado! Tu ataque se potencia con más daño y velocidad, pero a cambio pierdes defensa. Al invertir en esta habilidad, se reduce la duración del efecto, ¡pero la mejora del bonus de daño y velocidad lo compensa de sobra!

Resistencia natural
(Dominios de combate)
La defensa contra la magia es muy importante hacia el final del juego, y es excelente para los niveles de dificultad superiores.

Grito de guerra
(Gritos de guerra)
Aturde y hiere al enemigo. Es una habilidad muy poderosa si has invertido en el atributo de energía de tu bárbaro. De otro modo, el coste en maná es excesivo.

Orden de batalla
(Gritos de guerra)
Este portentoso grito de guerra sube un grado a todas las demás habilidades que poseas. Es una habilidad poderosa en el juego solitario, pero aún más en el multijugador, ya que todos los aliados pueden beneficiarse de su efecto.



Aprendizaje

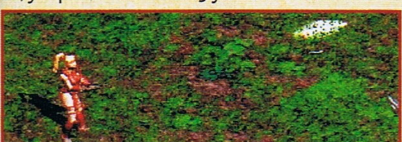


La amazona

¡Las armas a distancia son lo suyo! Especialízate en el arco o la lanza para trinchar a los monstruos.

Nivel 1

Flecha mágica
(Habilidades de arco y ballesta)
Flechas creadas con maná. Útiles al principio, cuando el carcaj se vacía con facilidad. Las flechas mágicas siempre dan en el blanco, y a partir del nivel 13 ya no cuestan maná.



Flecha de fuego
(Habilidades de arco y ballesta)
No inviertas más de un punto aquí; ahorra para potenciar otras habilidades mejores.

Estocada
(Habilidades de jabalina y lanza)
Lanzazos rápidos. Lo bueno es que no se ralentiza si estás bajo los efectos del frío, y compensa la lentitud de ciertas lanzas.

Visita interior
(Habilidades pasivas y mágicas)
Está bien tenerla, pero no vale la pena potenciarla. Útil en multijugador.

Azote crítico
(Habilidades pasivas y mágicas)
Te permite hacer doble daño en ocasiones. Ésta es una de las mejores habilidades de todo el juego, así que invierte muchos puntos en ella. De todos modos, te recomendamos que no pases del nivel 7 u 8.

Nivel 6

Flecha de frío
(Habilidades de arco y ballesta)
Invierte en esto sólo si no consigues un arco mágico con daño de frío incorporado.

Disparo múltiple
(Habilidades de arco y ballesta)
El truco está en disparar delante de ti (apretando la tecla [Shift] y haciendo click en el suelo). Así las flechas se abren en un arco de 180º rápidamente. Se combina a la perfección con *azote crítico*, y si tienes un buen arco mágico, ya es la repanocha.

Poder azotador
(Habilidades de jabalina y lanza)
Añade daño eléctrico a tus lanzazos. Puede reemplazar a la estocada, según tu gusto.

Jabalina venenosa
(Habilidades de jabalina y lanza)
Te puede compensar fallar un tiro para dejar un rastro de veneno más largo. Ojo, los muertos vivientes son resistentes al veneno.

Esquivar
(Habilidades pasivas y mágicas)
Es muy buena habilidad, pero recuerda: sólo funciona contra ataques de melée, y no si estás andando o corriendo.

Nivel 12

Flecha explosiva
(Habilidades de arco y ballesta)
Es útil contra enemigos apiñados, ya sea a corta o larga distancia. Poténciala con uno o dos puntos adicionales.



Empalamiento
(Habilidades de jabalina y lanza)
El deterioro sufrido por el arma es molesto, así que recomendamos usar el *poder azotador* en su lugar. Pero fíjate en que, si peleas con jabalinas arrojables, el efecto de deterioro sólo te hace perder una del montón.

Saeta ardiente
(Habilidades de jabalina y lanza)
Tus jabalinas hacen muchísimo daño con esto, aunque el coste en maná es alto.

Misiles lentos
(Habilidades pasivas y mágicas)
Es útil sobre todo en partidas de multijugador. Adquiérela, pero no inviertas en ella.

Evitación
(Habilidades pasivas y mágicas)
Funciona como la habilidad de esquivar, sólo que para ataques a distancia. No está mal, pero deberías invertir más puntos en las habilidades de *esquivar* y *evasión*.

Nivel 18

Flecha de hielo
(Habilidades de arco y ballesta)
A diferencia de la flecha de frío, ésta congela por completo al enemigo, inmovilizándolo. Combina muy bien con la habilidad *valquiria*.

Flecha dirigida
(Habilidades de arco y ballesta)
Útil contra ciertos enemigos y en situaciones puntuales, pero no como habilidad general.

Azote cargado
(Habilidades de jabalina y lanza)
El relevo del *poder azotador*. Es más efectiva en las distancias cortas que en las largas.

Jabalina pestilente
(Habilidades de jabalina y lanza)
Como la *jabalina venenosa*, pero crea una nube de veneno al impactar. Recuerda, eso sí, que los muertos vivientes resisten el veneno.

Penetración
(Habilidades pasivas y mágicas)
Esta habilidad es extremadamente útil, ya que potencia tu ataque a distancia. Invierte unos tres puntos adicionales, y si tienes un buen *azote crítico*, serás letal.

Nivel 24

Bombardeo
(Habilidades de arco y ballesta)
Al igual que el *disparo múltiple*, ésta es una habilidad antidisturbios. En todo caso, en este nivel ya tienes la *flecha inmoladora*, que es más poderosa. Deberías invertir en ella en vez de en *bombardeo*.

Flecha inmoladora
(Habilidades de arco y ballesta)
El parche de fuego no te afecta ni a ti ni a tus aliados. ¡Es una habilidad muy poderosa!

Repeler
(Habilidades de jabalina y lanza)
Para usar bien esta habilidad, tienes que correr hacia los enemigos para que te rodeen. Así sacarás el máximo efecto.

Señuelo
(habilidades pasivas y mágicas)
Tu duplicado dura poco, así que tendrás que invertir en esta habilidad para prolongar su duración. La combinación de *señuelo* y *flecha inmoladora* da muy buenos resultados.

Evasión
(Habilidades pasivas y mágicas)
Esquiva los ataques de tus enemigos mientras te mueves. A partir del nivel 18, la evasión te protege de nubes venenosas.

Nivel 30

Flecha glacial
(Habilidades de arco y ballesta)
Crea una explosión congelante en el punto de impacto, afectando a enemigos apiñados.

Relámpago azotador
(Habilidades de jabalina y lanza)
El ataque cuerpo a cuerpo definitivo. Haces daño eléctrico extra a tu objetivo, y salen rayos hacia los enemigos cercanos. El único inconveniente es que necesitarás mucho maná para abusar de esta habilidad.

Furia de relámpagos
(Habilidades de jabalina y lanza)
La versión a distancia del *relámpago azotador*. Si te has especializado en lanzamiento de jabalina, ésta es tu mejor habilidad.

Valquiria
(Habilidades pasivas y mágicas)
Invoca a una aliada. Funciona de forma similar al señuelo, sólo que, además, ataca a los enemigos. ¡Combina ambas habilidades!



Perforador
(Habilidades pasivas y mágicas)
Buena para flechas normales, pero no para flechas con efectos especiales: al atravesar a un enemigo, el efecto especial no se dispara.

En la 2ª parte: orientación profesional para la hechicera, paladín, nigromante y *Battle.net*.

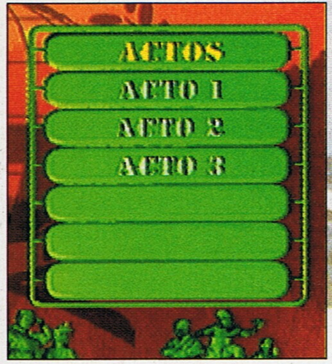
Army Men: Sarge's Heroes

Libre elección de todos los niveles

En el menú principal, introduce la combinación ↑↓←→ mientras mantienes pulsadas las siguientes teclas: □+[L1]+[R1]. Un ruido confirma la introducción correcta. Ahora puedes elegir libremente todas las expediciones.



Introduce el cheat en esta pantalla...



... y escoge el acto que quieras.

Todas las armas y munición ilimitada

Pausa el juego y pulsa □ ○ [R1] [L1]. La palabra extra que sale desde el fondo junto a un ruido confirma que la introducción ha sido correcta.



Desde ahora no tendrás que preocuparte por recargar tus armas...



... lo encontrarás práctico, porque siempre estarás bien cargadito y no tendrás que arrastrarte por los suelos o arriesgarte por la munición necesaria.

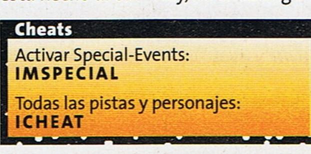


Con nuestros trucos, podrás hacer toda clase de cabriolas divertidas sobre la nieve. ¡Uaaaaaah!

Cool Boarders 4

Introduce los códigos como **nombres de jugadores** para activar la función de cheat correspondiente. Sabrás que ya está hecho al oír: "Hey, no cheating".

Cheats
Activar Special-Events: **IMSPECIAL**
Todas las pistas y personajes: **ICHEAT**



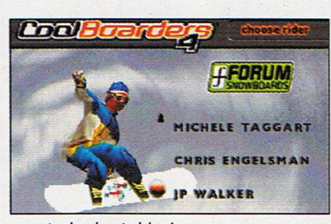
***IMSPECIAL:** este nombre de jugador...*



... activa el Special-Event, y te enfrentarás a los aliens. Pero no en una carrera, ¡sino a porrazo limpio!



***ICHEAT:** dispones de todas las montañas...*



... ¡y todas las tablas!



Y ahora, ¡a pelear contra los marcianitos en las montañas de Alaska!

Rainbow Six

Mantén pulsada la tecla [L1] en el **menú principal,** e introduce después las siguientes combinaciones de teclas para activar los cheats correspondientes. Una ventana lo confirma.

Cheats
Se pueden elegir todos los niveles: ○✕○□□△✕✕
Inmortalidad: □✕△△✕□○○
Los rehenes no pueden morir: ○○□△✕△✕○
Ningún terrorista: △○○△□✕△○
Todos los atributos de los jugadores al máximo: ✕□△△○□✕✕
Desactivar objetivos de las misiones: ○△△✕○□✕△
Todos los objetivos: △✕✕○□○✕△
Todos los planos de misiones: ✕○□△△□○✕
Ver secuencias finales: □△□□○○✕△



○✕○□□△✕✕: si mantienes pulsado [L1] en esta pantalla e introduces el cheat, verás un mensaje de confirmación...

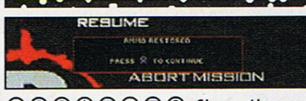


... y ahora, si quieres, podrás ir...

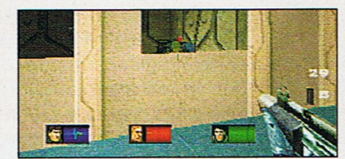
... a la caza de terroristas. ¡Manos arriba!

Para los siguientes códigos, tienes que pausar el juego. Vuelve a mantener pulsado [L1] e introduce la combinación de teclas.

Cheats
Todas las armas primarias: ✕○○△□✕□○
Todas las pistolas secundarias: ✕△□○□✕△□
Recargar munición: □□○△✕△✕△



✕○○△□✕□○: Si mantienes pulsado [L1] en la pausa y además introduces el cheat de las armas primarias...



... ¡estarás perfectamente equipado!

Texto: Elena Castellanos



TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

Solid Snake también tiene su hueco en la Game Boy para hacerte disfrutar de una historia de acción y espionaje brutal. Sigue nuestra guía para no fracasar en tu complicada misión.

Nivel 1: Un salto a lo desconocido

Empieza el juego: Solid desciende en paracaídas y automáticamente corre a la siguiente pantalla. Después de una conversación vía Codec con Campbell y Mei Ling, tomarás el control de Solid Snake. Dirígete hacia la derecha e inspecciona los dos camiones: en el de la izquierda encontrarás una reserva.



Retrocede hasta el punto de partida y detente si quieres conseguir la primera arma del juego: la pistola Five-Seven [1]. Ahora, apresúrate en dirección sur y luego vete hacia el este. **Cuando hayas hecho uso de la Five-Seven tienes que seguir corriendo hasta que te topes con otros dos camiones [2].** Uno de ellos oculta munición.



Por lo demás, detente en el norte para poder salir del laberinto. Si en las dos siguientes partes te arrastras por la hierba o el lodo, no te descubrirán [pulsa START para reptar por el suelo]. **En el lado izquierdo encontrarás una reserva o munición [3 y 4].** Cógelas, ya que más tarde podrás necesitarlas.



En la segunda parte tienes que correr por la derecha a través del lodo si quieres llegar a la salida. **Aunque aparezca un soldado, sigue corriendo, ya que desde esta distancia no podrá verte [5].**





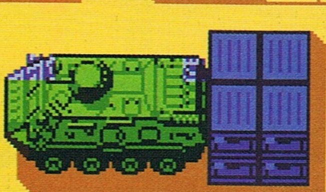
Nivel 2: Infiltración

Empieza el nivel dirigiéndote a la derecha donde tienes una puerta [6] por la que accedes a la fortaleza. Antes en entrar, ve hacia la caseta de vigilancia, a la derecha, y hazte con un silenciador.



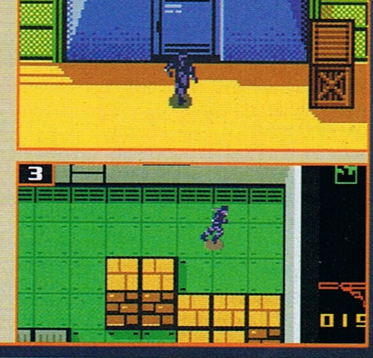
Sigue el camino hasta dar con dos camiones. Si miras hacia el noreste, verás una valla deteriorada por la que tienes que deslizarte [9].





La fortaleza se divide en dos grandes partes: una a la izquierda y otra a la derecha. En cada una de ellas hay cuatro refugios que están situados en las esquinas. Encontrarás numerosos objetos en los refugios y en los camiones. En este nivel **deberás tener mucho cuidado con las cámaras.**

Ahora llegamos a las partes más importantes: **corre primero al refugio que se encuentra abajo, a la izquierda, [7] y conseguirás el arma [8].**

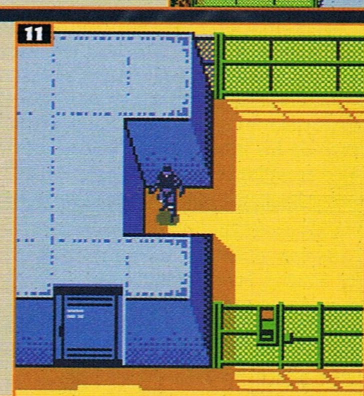


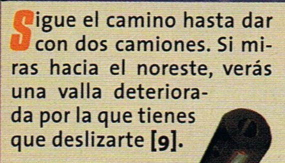
Después entra en contacto con Chris Jenner vía Codec. Por último, corre hasta llegar al camión **que se encuentra en la esquina noroeste de este área [10].** Aquí encontrarás la tarjeta ID nivel 1. Cuando te hayas hecho con ella podrás abrir todas las puertas de seguridad del nivel 1 con sólo acercarte a ellas.



Con la tarjeta ID puedes abrir la puerta que se encuentra en el refugio de abajo, a la izquierda de la parte derecha del área. **Colócate en el hueco del refugio [11]** y gira la palanca hacia abajo: **a través de un pasillo secreto llegarás a las alcantarillas [12]** de la fortaleza.







El poder de las mujeres: en situaciones extremas, Meryl (dcha.) ayudará al agente Ass.

Nivel 3: En busca de Chris

Corre a través del canal y así evitarás a los guardias que están patrullando. ¡Qué pesados son los tíos! Ten mucho cuidado de no hacer ruido al moverte por el agua. **Para ello, lo mejor es que utilices el camino a pie y te adentres en el agua sólo cuando sea estrictamente necesario [13].**


13

Un poco más tarde, descubrirás a dos guardias que hablan de las olas. **Podrás desviarte de las corrientes de agua subiendo por las escaleras que encontrarás en tu camino [14].** Súbete cuando pasen las olas y vuelve a bajar cuando se serenen las aguas para seguir andando. En la última escalera, sube hasta el final para alcanzar el cartón amarillo.


14

Corre y, después de pasar tres escaleras a la izquierda, sube para llegar a la primera etapa de la fortaleza. **Sigue el camino. Escóndete de las cámaras, detrás de las cajas y de las paredes [15].**


15

En la siguiente parte deberás deslizarte por las rejillas del suelo en el caso de que veas a un guardián cerca. Sólo así podrás evitar hacer ruido **mientras te escapas [16].** Recuerda tu lema: pasar desapercibido.



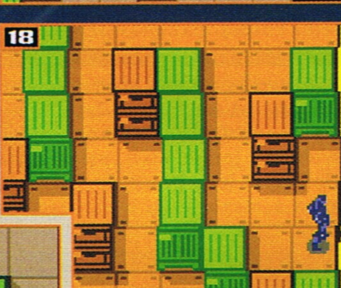
16

Aléjate hacia el oeste por la parte superior de ambas puertas para llegar a la habitación de los rayos láser. Si tocas un rayo, activarás la alarma. **Utilizando el aparato de infrarrojos podrás ver qué rayos están activos y cuáles no [17]. Antes de que te vayas,** recoge en la siguiente habitación la máscara de gas.

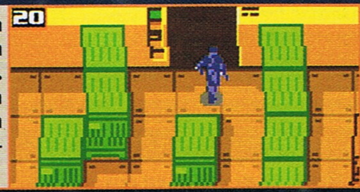


17

Esta vez toma la puerta de abajo y ponte la máscara de gas. **Esta habitación y la siguiente las tendrás que recorrer rápidamente, ya que la máscara sólo te protege durante cierto tiempo [18]. En el este encontrarás por último la tarjeta ID del nivel 2 [19].**

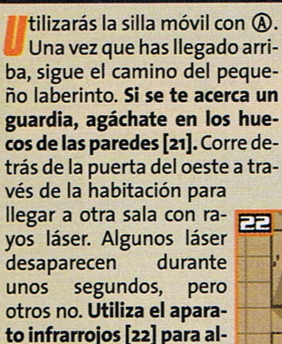

18

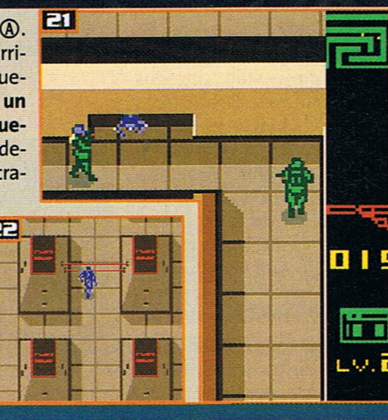
Mantén preparada la nueva **tarjeta ID para abrir la puerta del norte de la habitación[20].** Corre a través del pasillo de la derecha y atraviesa la puerta. En la siguiente habitación, te toparás con una silla de ruedas.


20

19

Utilizarás la silla móvil con Ⓐ. Una vez que has llegado arriba, sigue el camino del pequeño laberinto. **Si se te acerca un guardia, agáchate en los huecos de las paredes [21].** Corre detrás de la puerta del oeste a través de la habitación para llegar a otra sala con rayos láser. Algunos láser desaparecen durante unos segundos, pero otros no. **Utiliza el aparato infrarrojos [22] para alcanzar la puerta del norte sin ser visto.**


22



21

Jenner anda por aquí cerca: **la reconocerás por el casco rojo y su pelo rubio [23].**

23

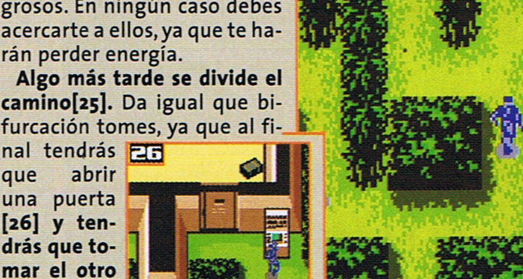
Nivel 4: El cuartel

Dirígete hacia el este hasta que te encuentres un paso con cuatro puertas. Para abrirlas todas, tendrás que activar el interruptor de la izquierda en el orden correcto. Una de las posiciones cierra todas las puertas. **Con el resto de los interruptores podrás abrir puertas o cambiar la posición [24].**


24

En tu camino hacia el norte te cruzarás con perros peligrosos. En ningún caso debes acercarte a ellos, ya que te harán perder energía.

Algo más tarde se divide el camino[25]. Da igual que bifurcación tomes, ya que al final tendrás que abrir una puerta **[26] y tendrás que tomar el otro camino.**


25

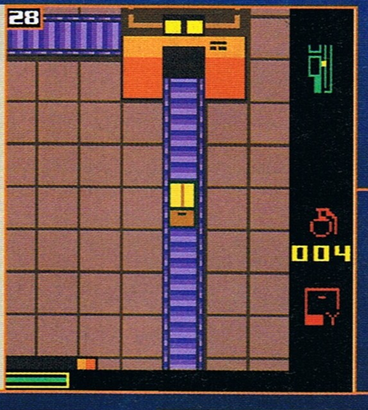
26

Detrás de esta puerta te toparás con tu primer adversario: Slasher Hawk. **Mantente en continuo movimiento para esquivar sus golpes y lánzale granadas sin parar [27].** ¡Granadas para el muy canalla!

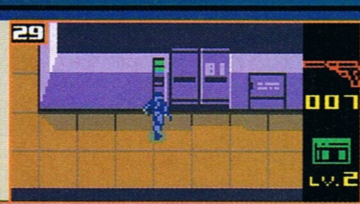

27

Nivel 5: Libera a James Hark

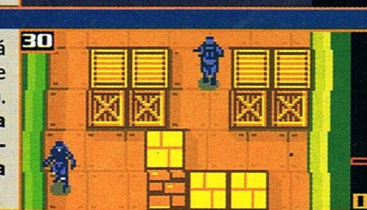
En la habitación a tu izquierda encontrarás la máscara de gas, así como el cartón amarillo (en el caso de que aún no tengas estos dos objetos). Por lo demás, vete con la silla de ruedas directamente a la siguiente etapa. Escóndete debajo del cartón amarillo y ponte encima de la banda mecánica. **Según el color de los cartones que utilices para esconderte, te llevarán a una u otra banda [28].** Quédate hasta el final de la estación, escondido debajo del cartón amarillo.

28


Una etapa más abajo encontrarás un cartón rojo. Con la banda de transporte llegarás a la planta baja. **Corre hacia el ascensor [29] y regresa a la segunda etapa, donde utilizarás de nuevo el cartón amarillo...**

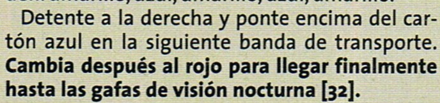
29


El cartón amarillo te permitirá ir por la banda de transporte (las cuatro primeras pasaderas). Luego, cámbialo por el rojo. **En la siguiente habitación, ponte encima la máscara de gas y coge la tarjeta ID del nivel 3 [30].**

30


Otra vez arriba. Utiliza el cartón amarillo para los tres primeros pasajes; después, el rojo, amarillo y otra vez el rojo. Usa la tarjeta del nivel 3 para abrir la puerta y salta a la banda mecánica. **Por último, encontrarás el cartón azul [31]. Vete con él otra vez a la planta baja y finalmente a la planta segunda.**

31

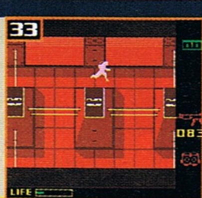



Para llegar a la habitación del norte tendrás que utilizar los cartones en el siguiente orden: amarillo, azul, amarillo, azul, amarillo.

Detente a la derecha y ponte encima del cartón azul en la siguiente banda de transporte. **Cambia después al rojo para llegar finalmente hasta las gafas de visión nocturna [32].**



Con las gafas, entrarás otra vez en la habitación del norte y abrirás la puerta de la derecha. **Las gafas termales además de dejarte ver en la oscuridad, te señalarán los rayos láser [33].** Esquívalos, ve hasta las escaleras y encamínate hacia la celda de James Hark. El prisionero te indicará qué pared tendrás que destruir para liberarle.

33


Regresa a la habitación donde estaban las gafas termales. **Con la tarjeta del nivel 3 abrirás la puerta de la izquierda y podrás colocar, en la siguiente habitación, el C4 en la pared de enfrente [34].**

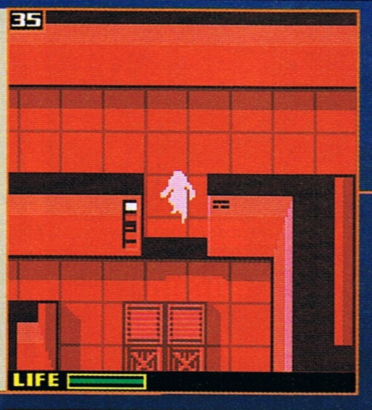
34


Nivel 6: La huida

Hazte en la oscuridad con el camino gracias a las gafas de visión nocturna.

Tendrás que dar algunos rodeos para encontrar la salida, ya que los ascensores no funcionan debido al apagón. Dirígete hacia el este y salta desde la escalera hasta el piso inmediatamente inferior.

Podrás abrir la puerta del suroeste de la planta baja con la tarjeta del nivel 3. Por último, sube la escalera hasta el primer piso [35].

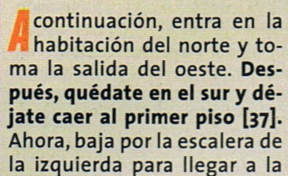
35


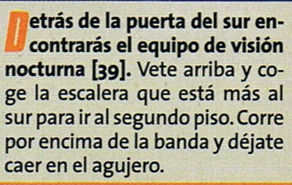
En el este hay una habitación llena de gas. **Si vas por encima de la escalera llegarás al segundo piso [36].** Ponte encima de las bandas de transporte. Tendrás que atravesar los pasillos arrastrándote.

36

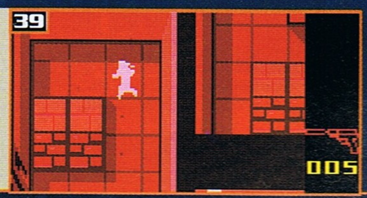
A continuación, entra en la habitación del norte y toma la salida del oeste. **Después, quédate en el sur y déjate caer al primer piso [37].** Ahora, baja por la escalera de la izquierda para llegar a la etapa inferior. **Ten cuidado: esta etapa está resguardada con rayos láser [38].**

37


38




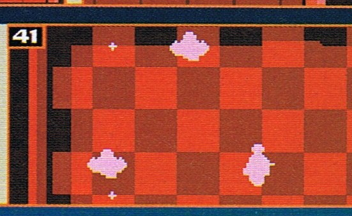
Detrás de la puerta del sur encontrarás el equipo de visión nocturna [39]. Vete arriba y coge la escalera que está más al sur para ir al segundo piso. Corre por encima de la banda y déjate caer en el agujero.

39


Detrás de la siguiente puerta te encontrarás con tu segundo adversario: la mariposa nocturna [40]. Apunta con tu arma de asalto hacia ella. Si alcanzas a las muñecas, tendrás que deshacerte de otro enemigo.

40


Deberás hacer uso de las gafas de visión nocturna durante toda la pelea [41]. En el caso de que no estés seguro de dónde está la mariposa nocturna, cambia y utiliza el otro equipo de noche.

41


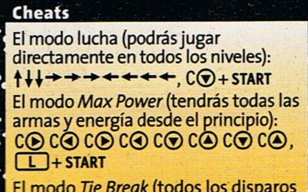
Texto: Frank Glaser

CONTINUARÁ...

NINTENDO

Operación WinBack

Antes de que empiece la demostración modus, introduce las combinaciones de teclas de manera rápida en la pantalla **Pulse start.** Un ruido confirmará que has introducido la combinación de forma correcta.



Cheats

El modo lucha (podrás jugar directamente en todos los niveles):
↑↓↓→→→←←←←, C▼ + START

El modo *Max Power* (tendrás todas las armas y energía desde el principio):
C▶ C◀ C▶ C◀ C▼ C▲ C▼ C▲, [L] + START

El modo *Tie Break* (todos los disparos serán mortales para ti y para tus enemigos):
C◀ C▶ C◀ C▶ C▲ C▼ C▲ C▼, [L] + START

Todos los caracteres del modo multijugador, incluso tu adversario:
↑↓↓→→→←←←←, C▲ + START



Aquí tienes que introducir la combinación de teclas antes de que comience la demo...



... y en el nuevo punto del menú prueba...

... escoge cualquiera de los 31 niveles.


Pero cuidado: ¡tus adversarios no son precisamente de lo más encantador!


Max Power: ¡el lanzador de cohetes se hace pesado, pero te ayudará enormemente en las primeras misiones!



Todos los personajes: sin jugar mucho tiempo podrás hacer duelos muy entretenidos con las unidades especiales.

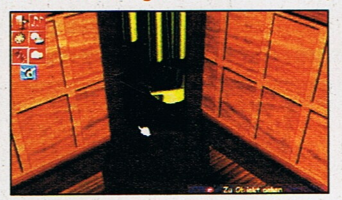

En este mismo número podrás encontrar un artículo sobre este juego para N64.

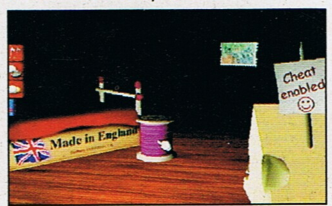
Texto: Elena Castellanos

DREAMCAST

Jimmy White's 2: Cueball

Con un poco de maña podrás **activar todos los enemigos**:


En la sala Snooker, pásate al modo exploración y dirígete al gran reloj de salón en la esquina a la izquierda de la sala. Haz uso de la opción activar objetos y observa más detenidamente el reloj. Lleva la cámara hacia la izquierda...



... y se meterá detrás del reloj. ¡Hay un agujero de ratones! Haz click en un rollo de hilo. En el queso aparece un cartel en el que pone Cheat enabled.


Comienza una nueva partida: ¡podrás escoger el enemigo que te dé la gana!

Slave Zero

Activar invencibilidad

Pulsa durante el juego la combinación [L]+[R]+Ⓑ en el segundo controlador.


Si andas por las calles tan invencible como un Dios, te resultará más fácil quitarte del camino a tus enemigos.

Cajas de munición adicionales

Durante el juego, pulsa la combinación de botones [L]+[R]+Ⓧ en el segundo controlador para traer delante de vuestras narices las cajas de munición.


La caja de munición aparecerá en el suelo delante de ti: corre a por ella y...



... ¡que comiencen los fuegos artificiales!

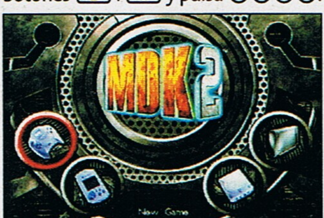
MDK 2

Kurt en ropa interior

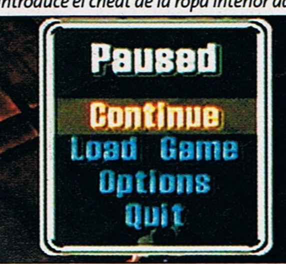
En el menú principal, mantén pulsadas [L]+[R] y después teclea ⓍⓍⓎⓍ.

Cámara estilo cinematográfico

Pausa el juego, mantén pulsados los botones [L]+[R] y pulsa ⒷⒶⒷⒶ.



Introduce el cheat de la ropa interior aquí...



... la cámara se modifica en la pausa.


Después de los dos cheats, Kurt tendrá este aspecto: una puesta en escena de cine. ¡La verdad es que hace un buen papel!


No has de ser un maestro para jugar al MDK 2, ¡pero sí muy rápido!

Texto: Elena Castellanos



TEAM BUDDIES

Eran pacíficos, simpáticos y convivían en paz hasta que llegaron las armas. ¡Ahora luchan a muerte por que sobreviva su color!

TU EQUIPO

Cada equipo tiene su propia plataforma: apila cajas en ella y tendrás armas, vehículos o buddies.

ARMAS

Sólo con apilar una caja, ya tendrás un uzi; si apilas dos, tendrás granadas y con tres, un bazooka.

TANQUES

Para conseguir tanques, apila 8 cajas. Para montarte pulsa ◎ y para mover la torreta R1.

BUDDIES

Y si tu equipo está flojillo, conseguirás nuevos compañeros apilando dos cajas en vertical.

Después de jugar con los Buddies, no volverás a ponerte supositorios.

Te estás acercando peligrosamente a territorio enemigo. Necesitas un arma mejor.

Aún sin resultar maravillosos, los gráficos rebosan color y originalidad.

En tu base siempre tendrás una plataforma, que es donde debes poner las cajas.

¡Hazte con todos los puntos de dominación! Tócalos y se volverán de tu color.

Son muy monas, pero estas pastillitas de colores pero tienen una mala leche...

¡Boom! Las explosiones que provocarás cuando vayas montado en un vehículo serán brutales.

Team Buddies es un juego de esos para empezar y no parar. No se te ocurra plantearte a mitad del juego qué son los Buddies: ¿supositorios peleones, cascos reversibles, entes amorfos...? Ni idea, pero no te importará mucho. Para empezar, el argumento es de lo más original. Los buddies convivían en paz y armonía hasta la llegada de la nueva luna: extrañas cajas cayeron del cielo proveyéndoles de armas, ¡y se acabó el buen rollo! Ahora viven en sociedades según su color, y como pasa siempre, ¡todos están convencidos de llevar la razón! Pero no te creas que se dedican a hablar. Su lema es: "¡Nosotros, los mejores!". Así que tú eliges un color, y con él, a muerte. Las misiones que debes llevar a cabo van desde limpiar un barrio de basura a hacerte con una moto robada y devolverla a su lugar en el parque, o imponer el orden haciéndote el rey de todos los puntos de dominación. El problema es que siempre hay alguien que se interpone en tu camino. En el campo de batalla tienes tu base; si apilas cajas sobre la plataforma, obtendrás armas, vehículos o más soldados. Así que, normalmente, antes de iniciar un ataque, te convendrá formar un buen equipo. El control es complejo: puedes batallar con un buddie mientras das órdenes a todos los demás. Al final, ¡todos los botones de tu mando te serán imprescindibles! **Team Buddies es un juego divertido y ante todo original, lo que se agradece un montón.** Estamos hartos de iniciar siempre nuestros comentarios con el consabido: "Este juego es una mezcla de...". ¡Viva la diferencia!

SCREENFUN ¡SORTEO!

¿Te gustaría probar cómo se lo montan estas pastillitas de colores por todo el morro? Escríbenos: sorteamos cinco juegos de *Team Buddies* y uno lleva tu nombre. ¡Lo único que no te aseguramos es que ganes al equipo rival! SCREENFUN, ref.: Team Buddies apdo 14.116, 28080 Madrid.

PC	**PS**	N64	DC	E

Team Buddies
Shoot'em up y estrategia para todos.

6.990 pts.	Sony/Psygnosis	1-4 jug.

• Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos	Sonido	Jugabilidad
7	8	8

☺ Diseño, mucha acción, diferente, vehículos y armas, sin tiempos muertos.

☹ Por momentos puede resultar un poco caótico y muy desesperante.

Psygnosis vuelve a sorprender con un juego original y muy movidito. ¡No pares! **8**

Texto: Elena Castellanos



Aya se toma una ducha al final de la jornada laboral.

Chicas guapas y pistolas: la fórmula infalible para un videojuego.

Cara de ángel, puntería mortal... Aya Brea mata a los monstruos, se liga al chico y salva al mundo, todo a la vez. ¡Menuda tía!

El daño se señala con números en pantalla.

Este miembro de los SWAT sucumbe ante el ataque sorpresa de un monstruo.

Los escenarios prerrenderizados son de lo mejorcito que vas a ver en tu Playstation.

Las armas están bien, ¡pero la energía parasite de Aya es más efectiva!

Efectos de luz, monstruos gigantes... Gráficamente, Parasite Eve 2 es un portento. ¡Nada que envidiar a Resident Evil 3!

En el número 15/00 de SCREENFUN ya adelantábamos de qué trataba *Parasite Eve II*, pero para los despistados, ahí va un resumen: es un juego de horror donde la protagonista es una agente de policía especial llamada Aya Brea. Su trabajo es dar caza a las criaturas mitocondriacas allí donde aparezcan. Ella misma es una criatura mitocondriaca, lo cual le otorga poderes especiales para luchar.

¿Otro clon de *Resident Evil*? En parte, sí: **el sistema de movimiento, los escenarios prerrenderizados, las armas, los puzzles... Uno se siente inmediatamente como pez en el agua.** Estas cosas ya forman parte del género de la aventura de horror, y se haría extraño no encontrarlas. Pero a diferencia de los *Resident Evil*, donde tienes que sobrevivir a una situación de pesadilla, en *Parasite Eve II* no huyes del horror, sino que te adentras en él para ponerle fin. Aya no es una superviviente, como Jill o Claire: es una cazadora de monstruos eficaz e implacable. Si quisiera, podría subirse a su coche y marcharse lejos del peligro, pero entonces, ¿quién detendría a los mutantes?

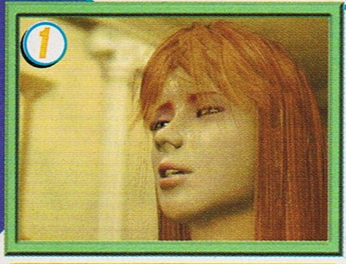
Parasite Eve II dosifica con acierto lucha, historia y exploración, tiene una heroína carismática y sabe mantener el interés constante a lo largo de toda la aventura. Sin embargo, los fans del género podrían fruncir el ceño ante sus aires de juego de rol, por los que sacrifica parte de la tensión típica de las aventuras de horror en favor de un enfoque más táctico.

Esto del enfoque táctico merece explicación aparte. Los combates son en tiempo real, pero si intentas usar uno de los poderes especiales de Aya (gastando unos cuantos puntos de magia), la acción se congela para que puedas decidir con calma. Si has jugado a *Vagrant Story*, sabrás bien a qué nos referimos.

Otros elementos tácticos y de planificación son que la protagonista gana nuevos poderes (o refuerza los que ya tiene) según cómo inviertas la experiencia ganada. Además, **cada monstruo eliminado acarrea una recompensa económica con la que adquirir nuevo equipo, munición o chalecos antibalas más sofisticados.** Para rematar el efecto rolero, la interfaz señala al enemigo al que estás encañonando con exactitud, así como el daño numérico causado por cada bala. Esto último viene bien para evaluar la efectividad de tus armas, pero también es un efecto artificioso que no ayuda a sumergirte en la historia. No es lo mismo ver a un

RUPER No es tan guapín como Kylem, pero le salva la vida a Aya. ¡Un tipo duro!

La metamorfosis



Menuda cara de alucinada se gasta la ti-pa esta. Tiene los ojos como idos...



... ¡y una sonrisa feísima! Vamos, que le llega hasta las orejas. ¡Es horrible...!



¡Ostras! Esto no es normal, ¡algo malo le está sucediendo...!



... el pelo se cae, los ojos se hunden, la piel se agrieta, los huesos se deforman...



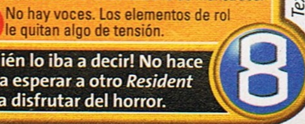
¡Se ha transformado en un monstruo! Las mitocondrias de sus células han cobrado consciencia y se han hecho con el control de su cuerpo. ¡Qué resultado tan espantoso!

monstruo derrumbarse porque ha recibido una perdigonada en el pecho, que porque se le han acabado los puntos de vida. Lo primero mola. Lo segundo también, pero menos.

Con todo esto no queremos decir que nos parezca un mal juego o que esté lleno de defectos, porque es justo lo contrario: ***Parasite Eve II* tiene muchísima calidad, y narra una historia interesante, más elaborada de lo acostumbrado, aunque algunos la pueden encontrar un poco farragosa.** El sistema de armamento e inventario está muy bien pensado, con mención especial para el mapa: lo deja todo perfectamente anotado, e incluso te da una pista general sobre tu siguiente paso. Ya podrían otros desarrolladores de juegos tomar nota de la idea... ¡Un poco de ayuda extra nunca viene mal!

Donde sí nos vamos a quejar con contundencia es por la ausencia de diálogos hablados. ¡No hay ni uno! Seguro que Aya debe tener una voz muy cantarina, pero nos la tendremos que imaginar, porque sólo se muestran subtítulos mudos. Debe ser que los actores de doblaje están carísimos hoy en día, o algo así...

Salvo por esta pequeña deficiencia, que queda compensada por la estupenda música y efectos sonoros, pocas pegas técnicas se le pueden poner a este título. ¡Buen trabajo, Square!



PC | PS | N64 | DC | I

Parasite Eve II

Aventura de horror para avanzados.

7.990 ptas. | Square/Acclaim | 1 jugador

- Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos 10 | Sonido 8 | Jugabilidad 8

Gráficos de vicio. Historia. Sistema de combate avanzado. Diseño de monstruos.

No hay voces. Los elementos de rol le quitan algo de tensión.

¡Quién lo iba a decir! No hace falta esperar a otro *Resident* para disfrutar del horror.

8

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

EVE *Esta niña parece un clon de Aya, y se llama igual que Eve, su archienemiga. ¿Qué misterios se ocultan tras su sonrisa?*

Las armas de 'Parasite Eve II'

Hay nada menos que veintidós armas distintas, ¡y eso, sin incluir las combinaciones!



M4A1: *Un fusil tremendamente versátil. Acepta múltiples combinaciones para su disparo secundario.*











Javelin: rayos láser. Añade mucho peso al rifle.

Hammer: rayo eléctrico que aturde. Corto alcance.

Pike: lanzallamas. Arco amplio y fuego continuo.

Bayoneta: Ataque cuerpo a cuerpo. Buen daño.

Lanzagranadas:





Grenade pistol: recarga lenta. Útil contra jefes.

MM1: semiautomático. Pesa mucho, pero es letal.

Armas de bonus:







Gunblade: ¡es como el sable pistola de Squall!

Hypervelocity: extremadamente lenta y letal.

Fusiles:





M249: el mejor fusil de todo el juego.

MP5A5: automático, pero poco daño.

Pistolas:





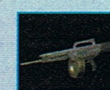


M93R: arma inicial de Aya. Semiautom.

M950: poco alcance. Automática.

Escopetas:



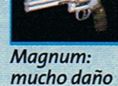


SP12: buen alcance. Efecto dispersión.

AS12: semiautomática. Poco retroceso.







P229: con un flash cegador añadido.

Magnum: mucho daño y retroceso.

INFO

Muchachas, monstruos y armas

'Resident Evil 3'

- Alrededor de una docena de enemigos diferentes, que obedecen a simples esquemas de comportamiento.
- Sistema de lucha y selección de armas y munición simplificado.
- Objetos libremente distribuidos por el escenario, incluso en lugares poco lógicos. Acertijos sencillos.
- Las armas y la munición tienen que recogerse de los escenarios.
- Al acabar el juego principal, se obtienen trajes adicionales y un juego de bonus donde obtener nuevas armas.
- Voces en las escenas de vídeo intermedias.

'Parasite Eve II'

- Cincuenta criaturas diferentes, cada una con puntos fuertes y débiles.
- Sistema de lucha más avanzado, con una profundidad propia de juego de rol.
- Objetos colocados con más sentido común, el grado de dificultad de los acertijos va en aumento.
- El armamento y la munición se compran gastando el dinero que obtienes al matar monstruos.
- Al acabar el juego se accede a los niveles de dificultad más altos, con nuevas armas para comprar.
- No hay diálogos hablados en las escenas.

KYLEM *Con su dentadura perfecta y su jersey de Armani, Kylem conquista el corazoncito mutante de Aya. ¡Es tan guapo...!*

SUPERmagnetic NEO™

¿Qué es un juego de plataformas? Es destreza, habilidad, coordinación... ¡Justo lo que necesitas para llevar a Neo a buen puerto en este nuevo título de Dreamcast!

Además de una vagoneta, Neo también conduce un camello motorizado y un cohete a reacción, ¡como Rayman!

Hay que ser educado y ceder el paso a los pájaros huevones... Después de todo, ¡ellos se preocupan de mirar a derecha e izquierda antes de salir en tromba!

"¡OK, adelante!", parece decir Neo al subirse a su camello motorizado. ¡Se le ve de lo más feliz cabalgando!

Neo tiene unos brazos pequeños, pero lo bastante fuertes como para agarrarse a los bordes si se queda corto.

Esto del viaje en vagoneta es un clásico de los juegos de plataformas. ¡Todos los grandes lo tienen!

No todos los juegos de plataformas consisten en patearse arriba y abajo un mundo tridimensional buscando objetos en una suerte de caza del tesoro. Eso es lo que se lleva ahora (y el éxito del aclamado *Donkey Kong 64* da buena fe de ello), pero antes las cosas no eran así. Los plataformeros clásicos eran más lineales, y el objetivo era llegar al final de un camino repleto de trampas, obstáculos y enemigos sin que se te acabaran las vidas. El título que nos ocupa es uno de esos juegos de toda la vida, sólo que potenciado con gráficos tridimensionales, a sesenta frames por segundo. ¡Los nostálgicos de los jump&run tradicionales tienen mucho que celebrar con la llegada de *Supermagnetic Neo!*

Los niveles están sembrados de las típicas moneditas que dan una vida extra al recoger cien, hay múltiples plataformas a las que saltar y, para pasar al siguiente mundo, tienes que derrotar a un jefe final. Incluso hay un nivel en el que conduces una vagoneta por una mina abandonada... Todo muy familiar. Aun así, *Supermagnetic Neo* es muy diferente a otros juegos de plataformas, porque su robótico protagonista tiene... ¡una cabeza imantada!

La naturaleza bipolar de Neo merece explicación aparte. Puede emitir energía magnética roja o azul, igual que el color de los botones que pulses en el pad. Esta energía repele a los enemigos magnetizados con el mismo color, o atrae a los de color opuesto, en cuyo caso son convertidos en enercubos, que hacen las veces de eficaces armas arrojadizas. Además, **muchos abismos se cruzan mediante veloces monorraíles y péndulos, a los que sólo te puedes enganchar emitiendo magnetismo opuesto al de su color.** También hay plataformas que te propulsan o atraen según el campo magnético emitido. Combina todo esto con saltos de precisión milimétrica, y ya tienes una idea de cómo es la mecánica de juego.

Aunque hay montones de vidas extra, puntos de control (checkpoints) estratégicamente situados, y puedes salvar la partida al final de cada subnivel, *Su-*



¿Has visto qué bonito? ¿A que hay un montón de detalles? ¡Pues es sólo el vestíbulo a uno de los mundos!

El profesor es la máxima autoridad en supermagnetismo. ¡Siempre está pensando en nuevos inventos!

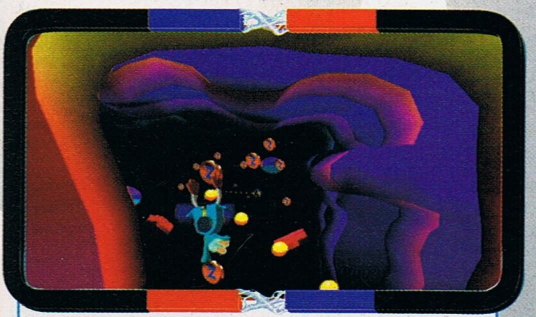


Los monorraíles son uno de los principales medios de transporte. ¡Ojo con dónde te dejas caer!

Tras pasar los cuatro subniveles de un mundo, te las tienes que ver con su jefe final, como este huevo pistolero.



Para agarrarse a los péndulos, Neo tiene que emitir energía del color opuesto, ¡se balancea como Tarzán!



Encuentra el ticket extra del subnivel, y al final irás a una fase de bonus, donde te puedes poner ciego de monedas.



¡Muy bien, has llegado a un checkpoint! Si luego pierdes una vida, ya no tendrás que empezar desde el principio.

LA HISTORIA Y LOS PERSONAJES

La banda de Pinki se ha hecho con el control del parque de diversiones favorito del Profesor, llenándolo de robots malvados, liberando a los monstruos y trucando las atracciones. Neo tendrá que atravesar cuatro mundos temáticos (Selva, Antigüedad, Salvaje Oeste y Futuro) para llegar hasta Pinki. Cada mundo se compone de cuatro subniveles y un jefe final.



NEO

Es excitable, energético, y siempre está ansioso por ayudar. Su inteligencia artificial está modelada a imagen de la del profesor.



PEEDEE

El robot ayudante del profesor. Fue diseñado como juguete, pero es bastante avanzado y versátil. Tiende al histerismo.



PROFESOR

Asegura que creó a Neo para ayudar a mantener la paz mundial, pero en realidad lo hizo porque le gusta trastear con las máquinas.



GASU

Es tonto, pero fuerte. Cuando se irrita, no para hasta destruir al objeto de su enfado. Le encantan los batidos de plátano.



YASU

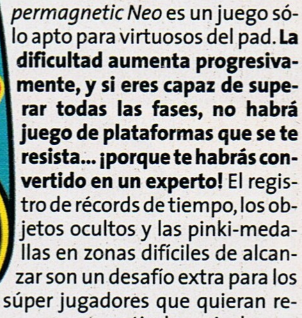
La mano derecha de Pinki. Se dedica a inventar ingeniosos artilugios para los malignos planes de su jefa. Suelta muchos rollos.



PINKI

¡La líder de los malosos es sólo un bebé de dos años! No te dejes engañar por su aspecto inocente, es la más malvada del grupo.

RADIOGRAFÍA

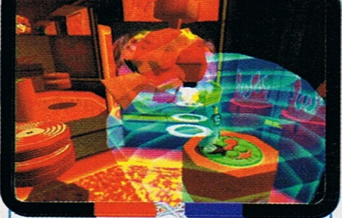


permagnetic Neo es un juego sólo apto para virtuosos del pad. **La dificultad aumenta progresivamente, y si eres capaz de superar todas las fases, no habrá juego de plataformas que se te resista... ¡porque te habrás convertido en un experto!** El registro de récords de tiempo, los objetos ocultos y las pinki-medallas en zonas difíciles de alcanzar son un desafío extra para los súper jugadores que quieran repetir los niveles ya completados. Además, puedes meterte en la modalidad de reto (*challenge*) y poner a prueba tu destreza magnética en cien puzzles de salto. ¡Sólo para maestros!

El desafío está ahí, pidiendo ser conquistado. Unos lo conseguirán, otros no... pero al diseño del juego no se le puede poner ninguna pega. ¡Ojalá hubiese muchos así!



¡Cuidado, que resbala! Neo es un personaje muy expresivo, ¡y parece un mestizo de pitufo y teletubbie!



¡Poder magnético! Si el enemigo es de color rojo, usa la polaridad azul para atraerlo hacia ti...



... y así lo convertirás en un enercubo arrojadizo, útil como arma y para romper ciertos obstáculos y objetos.



PC | PS | N64 | DC | I

Supermagnetic Neo

Jump&run imantado para avanzados y expertos.

8.490 pts. | Crave/Genki | 1 jugador

• Tarjeta de memoria, vibración, TV 60 Hz.

Gráficos 8 | Sonido 8 | Jugabilidad 8

Lo del magnetismo. Diseño de niveles. Desafíos estimulantes. Dificultad creciente.

Un jugador principiante no pasa ni del primer mundo.

Plataformeo en su máxima expresión... ¡Un juego desafiante para gente con dedos mágicos!



Texto: Gabriel Pérez-Ayala

GRIM FANDANGO



Este hombretón te acompañará durante la aventura. ¡Es un tipo muy peculiar!



Manny no tiene miedo de caerse... ¡en esta aventura no te puedes morir!



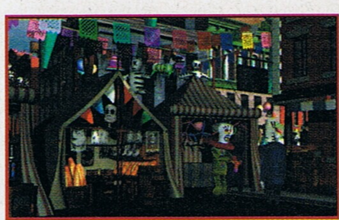
La secretaria de jefe resiste impasible a todos tus intentos de coquetear con ella.

Grim Fandango tiene lugar en la otra vida. El protagonista es Manny Calavera, un agente de viajes para el descanso eterno. Por desgracia, los mejores clientes se los lleva siempre su rival, y Manny necesita desesperadamente encontrar un muerto que haya hecho los suficientes méritos en vida para costearse un viaje de lujo. ¡Lo único que ha conseguido vender hasta ahora son bastones con brújula!

A pesar de lo extraño del punto de partida, *Grim Fandango* es una aventura gráfica con una trama interesante. Los puzzles son lógicos, están muy bien integrados, y el argumento se complica en un relato de crimen y corrupción digno del mejor cine negro. Las observaciones de Manny y los diálogos con otros personajes están tratados en tono humorístico, ¡se hace difícil jugar sin una gran sonrisa en el rostro! Puedes optar por oír sólo las voces, voces con subtítulos o quitar la voz y dejar sólo los subtítulos. No imaginamos quién querría hacer esto último, porque la labor de los actores de doblaje es magistral, una de las mejores que se han hecho nunca para un videojuego.

El rico entorno tridimensional, de imaginería mexicana, es soberbio. Contra todo pronóstico, este mundo se explora con el teclado: Manny gira la cabeza hacia los objetos interactivos, así que el típico rastreo con el puntero del ratón es innecesario. ¡Una estupenda interfaz!

Lo único rascable es que a veces el control es torpe y puede costarte un poco maniobrar a la posición correcta para hacer una tarea sencilla. Un detalle menor, que hace poco por empañar a esta delicia de juego, ¡uno de los mejores de su género!



El payaso de los globos te vacila cosa mala. ¿Quién se ha creído que es?



Al acercarse, Manny mira en dirección a los objetos interactivos del escenario.



PC | PS | N64 | DC | E

Grim Fandango

Aventura gráfica de ultratumba para todos.

2.995 pts. | Lucas Arts | 1 jugador

Mín.: Pentium 133, 32 RAM. Tarjeta gráfica PCI 2 MB. *Rec.:* Tarjeta aceleradora 3D.

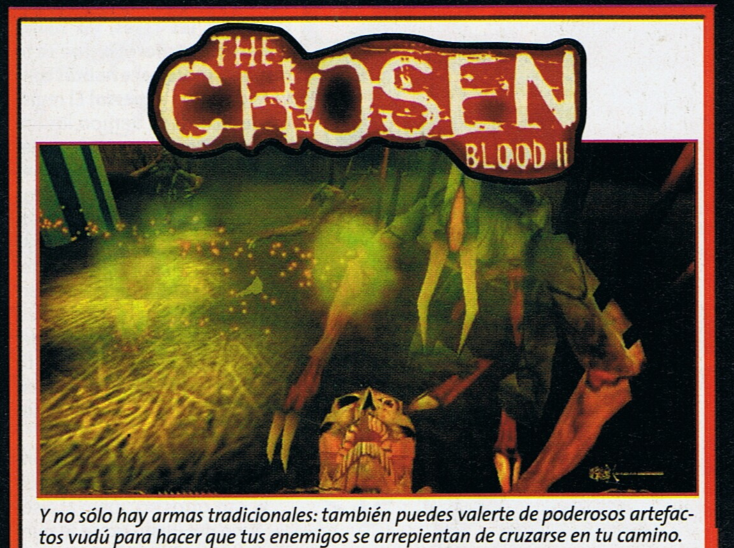
Gráficos 9 | Sonido 10 | Jugabilidad 9

☺ Actores de doblaje. Interfaz. Estética. Puzzles. Humorístico en general.

☹ El control a veces te hace fallar en las tareas más simples.

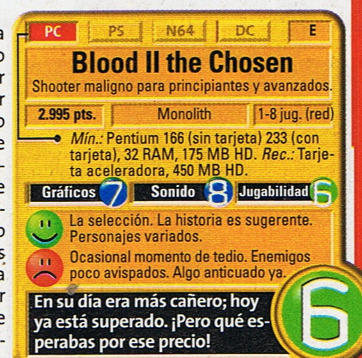
A la altura de *El Día del Tentáculo* y *Monkey Island*. ¡Un superclásico irrepetible! 10

THE CHOSEN BLOOD II



Y no sólo hay armas tradicionales: también puedes valerte de poderosos artefactos vudú para hacer que tus enemigos se arrepientan de cruzarse en tu camino.

La sugerente historia y la violencia extrema (saltan cachos de enemigo por todas partes) no pueden ocultar el hecho de que *Blood 2* es un shooter caduco. Hace tiempo era un juego atractivo, pero ha llovido mucho desde entonces y hay alternativas mucho mejores (aunque más caras, todo hay que decirlo). Los enemigos a veces ni se enteran de que les están tiroteando, o no tratan de evitar tus disparos. A veces tienes que patearte los escenarios para buscar una llave que te impide seguir adelante, ¡tedioso! Eso sí, la oferta de varios personajes jugables para escoger mola, y las armas están chulas.



PC | PS | N64 | DC | E

Blood II the Chosen

Shooter maligno para principiantes y avanzados.

2.995 pts. | Monolith | 1-8 jug. (red)

Mín.: Pentium 166 (sin tarjeta) 233 (con tarjeta), 32 RAM, 175 MB HD. *Rec.:* Tarjeta aceleradora, 450 MB HD.

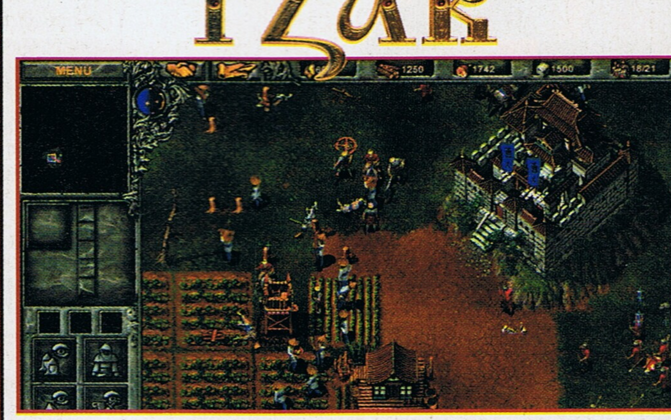
Gráficos 7 | Sonido 8 | Jugabilidad 6

☺ La selección. La historia es sugerente. Personajes variados.

☹ Ocasional momento de tedio. Enemigos poco avispados. Algo anticuado ya.

En su día era más cañero; hoy ya está superado. ¡Pero qué esperabas por ese precio! 6

TZAR



Los campesinos trabajan, los magos lanzan sus conjuros y los soldados se lanzan al ataque, todo a la vez. ¡Buena suerte y a ver si te enteras de lo que está pasando!

Imagínate el *Age of Empires 2*, pero en pobre. Menos civilizaciones y unidades, y una inteligencia artificial poco elaborada. Encima, las batallas las gana el que consigue formar el ejército más bestia en menos tiempo, con poco margen para la estrategia de campo. Pese a todo, es divertido montarse un sistema de producción eficiente y construir unidades a toda pastilla. Los gráficos (con efectos atmosféricos) y las animaciones son buenas. La resolución no se puede aumentar, y la interfaz podría mejorarse mucho. En todo caso, un jugador experto no tardará en organizarse para gestionarlo todo con eficacia.



PC | PS | N64 | DC | E

Tzar

Estrategia medieval para avanzados y expertos.

2.995 pts. | Infinite Loop | 1 jugador

Mín.: Pentium 166, 32 RAM, 250 HD. *Rec.:* Pentium 200 MMX, 32 RAM.

Gráficos 7 | Sonido 6 | Jugabilidad 6

☺ Gráficos y animaciones bien conseguidas. Acción frenética. Requisitos bajos.

☹ Inteligencia artificial muy mala. Imita de mala manera al *Age of Empires 2*.

Cierto que hay juegos de estrategia mejores, pero su relación calidad/precio es insuperable. 6

Textos: Gabriel Pérez-Ayala



¡A toda velocidad! Debes vigilar que no se sobrecalienten los motores al usar el turbo, y también esquivar las rocas pequeñas, que dañan tu vaina.

Las carreras de vainas eran un buen tema para un juego de velocidad, ¡y aquí está! La sensación de vértigo es estupenda, y recuerda mucho al film de Lucas. Incluso puedes forzar los motores con turbo-aceleración para ganar ventaja, con el consiguiente riesgo de sobrecalentarlos o de estrellarte contra una pared (lo cual no es tan grave, ¡porque resucitas y vuelves al circuito como nuevo!). Las pegas son que la conducción agresiva no es una alternativa viable (es mejor adelantar y dejar atrás a los rivales), y que el sistema de mejoras de la vaina antes de la carrera no está todo lo claro que debería.



PC | PS | N64 | DC | E

SW: Episodio 1: Racer

Velocidad peliculera para principiantes.

3.990 pts. | Lucas Arts | 1-8 jug. (red)

Mín.: Pentium 166, 32 RAM, tarjeta aceleradora. *Rec.:* Pentium 200, 64 RAM.

Gráficos 8 | Sonido 8 | Jugabilidad 8

☺ Muchos pilotos y circuitos. Sensación de velocidad.

☹ Poca interacción con rivales. Sistema de mejoras del vehículo confuso.

Un buen título para los fans de *Star Wars*, y para todos los que gusten de la velocidad. **8**



¡Vaya lío! Más que un juego, parece una hoja de cálculo o algo así. ¡No es de extrañar que el manual de instrucciones sea tan gordo!

Es un juego de estrategia a gran escala, en el que diriges a la Alianza Rebelde o al Imperio, aunque a efectos prácticos no se notan grandes diferencias entre uno y otro. La idea en principio es atractiva, como todo lo basado en *Star Wars*, pero se viene abajo por culpa de la aparatosa interfaz: un infierno de menús, tablas y ventanas, que hace tediosas las tareas simples.

Un jugador experto podrá superar el escollo de la interfaz pero, por desgracia, las cosas no mejoran después: tus decisiones tienen efectos crípticos, y ni siquiera el combate espacial en 3D anima las cosas. ¡Este juego es un rollo!



PC | PS | N64 | DC | E

SW: Rebellion

Estrategia a gran escala para expertos.

2.990 pts. | Lucas Arts | 1-2 jug. (red)

Mín.: Pentium 90, 16 RAM, 50 MB HD. *Rec.:* 150 MB HD.

Gráficos 5 | Sonido 7 | Jugabilidad 4

☺ Es *Star Wars.* Requisitos bajos.

☹ *Star Wars* merece algo mejor. Interfaz aparatosa. Aburrido.

Ni siquiera el tema de *Star Wars* salva a este título de la quema. ¡Pasa de él! **4**





Plataformea y pelea, ¡al estilo gorila!

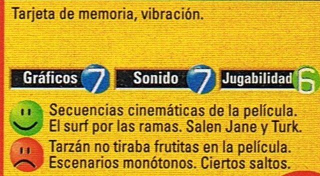


PC | PS | N64 | DC | E

Tarzán

Jump&run Disney para principiantes.

Este juego de plataformas se inspira en la película de Disney del mismo nombre, y todas las fases se corresponden con alguna de sus escenas. Tiene numerosos vídeos, sacados directamente del film, y la selva está llena de bichos que corretean de aquí para allá. Los gráficos son en 3D, pero la acción es lineal y en en 2D, con scroll lateral, lo cual facilita mucho las cosas a los jugadores menos dotados. No faltan las típicas moneditas para recoger (parece que son imprescindibles en un jump&run), y Tarzán ataca arrojando fruta pocha a sus enemigos (lo cual no queda muy épico que digamos...). La verdad es que es un juego poco sofisticado para los tiempos que corren, pero tratándose de Disney, no esperabamos más.



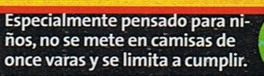
3.490 pts. | Disney | 1 jugador

Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos 7 | Sonido 7 | Jugabilidad 6

☺ Secuencias cinemáticas de la película. El surf por las ramas. Salen Jane y Turk.

☹ Tarzán no tiraba frutitas en la película. Escenarios monótonos. Ciertos saltos.



Especialmente pensado para niños, no se mete en camisas de once varas y se limita a cumplir. **6**



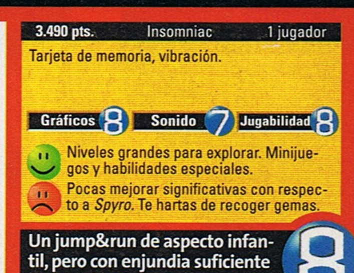
¡Qué mono es Spyro, mira cómo vuela!

PC | PS | N64 | DC | E

Spyro the Dragon 2

Jump&run pasteloso para principiantes y avanzados.

Sigue el manual del perfecto plataformero a la perfección: para poder avanzar tienes que conseguir recoger un cierto número de gemas, que te sirven para adquirir nuevas habilidades con las que llegar a las siguientes zonas, o enfrentarte a los enemigos. Hay montones de minijuegos para descubrir, y los jugadores veteranos pueden distraerse cumpliendo submisiones y buscando los secretos del juego. Es un juego excelente dentro de su género, y su alegre colorido y personajes simpaticones lo hacen inmediatamente atractivo. Las voces en español a veces suenan un poco forzadas. La pega es que si ya tienes el primer *Spyro*, verás que todo te resulta muy familiar.



3.490 pts. | Insomniac | 1 jugador

Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos 8 | Sonido 7 | Jugabilidad 8

☺ Niveles grandes para explorar. Minijuegos y habilidades especiales.

☹ Pocas mejorar significativas con respecto a *Spyro.* Te hartas de recoger gemas.

Un jump&run de aspecto infantil, pero con enjundia suficiente para enganchar a los mayores. **8**



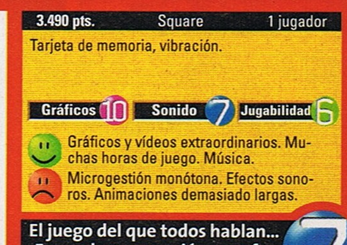
¿681 puntos de daño? ¡Bah, eso no es nada!

PC | PS | N64 | DC | E

Final Fantasy VIII

Rol para avanzados y expertos.

Todavía queda alguien que no haya oído hablar de este juego? A las niñas las vuelve locas Squall, y los chicos se enamoran de Rinoa. Para cuando te lo terminas, te has tirado sesenta horas pegado a la televisión, o más si te da por meterte a explorarlo todo y a pegarte con los monstruos. Los gráficos y los vídeos intermedios no pueden ser mejores. Pese a ello, este superventas no está libre de errores: la historia se centra tanto en Squall que desatiende a los otros personajes. Las invocaciones son demasiado frecuentes, y muy largas. Los menús: feos y complicados, y hay que acceder a ellos continuamente para hacer ajustes. El sistema de extracción de magia es aburrido. No hay voces.



3.490 pts. | Square | 1 jugador

Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos 10 | Sonido 7 | Jugabilidad 6

☺ Gráficos y vídeos extraordinarios. Muchas horas de juego. Música.

☹ Microgestión monótona. Efectos sonoros. Animaciones demasiado largas.

El juego del que todos hablan... ¡Es una buena ocasión para formarte tu propia opinión! **7**



¿Quieres ser un hombre (o mujer) equis? ¿Tener garras de adamantium? ¿Controlar el clima? ¡Pues sé bienvenido a la Academia!

X-MEN
Mutant Academy

"¡Te voy a poner la cara como un mapa!". ¡Y eso que la Bestia odia la violencia!

Dientes de Sable contra Lobezno... ¡Un combate clásico, ahora en tu Playstation!

Magneto es el amo del magnetismo. ¡Puede detener las balas en pleno vuelo!

Algnas animaciones son algo bruscas, pero en general representan con acierto el estilo de combate de cada uno de los X-Men.

Los pantallas de carga están decoradas con las mejores portadas de los cómics.

Tormenta se parece a Raiden de Mortal Kombat, ¡se lanza igual que él!

¡Súper ataque! El optic blast de Cíclope llena la pantalla con su fulgor rojo.

Mística se prepara para arreglarle el maquillaje a Tormenta... a su estilo.

Dientes de Sable (Sabretooth) es el enemigo número uno de Lobezno.

¡Vaya lanzamiento! La cámara se echa hacia atrás para apreciar bien el efecto.

Los ataques de agarre ponen en marcha una chulísima animación, que aprovecha las 3D para colocar la cámara a un ángulo conveniente.

Lo más original de *X-Men* es su sistema de supers: consiste en tres barras independientes, y cada una activa un ataque diferente. Una aparatosa combinación de botones permite pasar la energía de una a otra. Además, cada personaje recupera salud poco a poco durante el combate si no le están golpeando, ¡Lobezno es un especialista en eso!

La selección de héroes incluye a los favoritos de siempre (Cíclope, Tormenta o Lobezno), algunas sorpresas agradables (Fénix, la Bestia) y un par de elecciones cuestionables (Mística y Toad). Magneto, Dientes de Sable y Gambito completan el reparto. Total: diez personajes. Son muy pocos, con ausencias inexplicables de la talla de Mariposa Mental o Rondador Nocturno. Una pequeña decepción para los fans en este apartado. Encima, cuatro de ellos están prohibidos al principio, y tienes que ganártelos a base de victorias, lo cual te deja con seis personajes iniciales para el juego solitario. ¡Qué escándalo!

El sistema de lucha es decente, aunque cae en situaciones injustas: algunos ataques a distancia parecen abusivos, y puede hacerse muy complicado escapar de una esquina si el rival se pone pesado. El nivel normal es muy fácil, y el experto se pasa de difícil. Los gráficos son muy buenos: escenarios atractivos, sorprendentes efectos de luz y personajes bien animados. ¡Al menos, en eso saca nota!

PC | **PS** | N64 | DC | I

X-Men: Mutant Academy
Lucha heroica para principiantes y avanzados.

7.490 pts. | Activision/Proein | 1-2 jug.

- Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos 8 | Sonido 6 | Jugabilidad 6

☺ Los gráficos son muy buenos. Bonus extras para descubrir: vídeos, imágenes…

☹ Sólo diez personajes, sistema de supers aparatoso.

Un juego de lucha muy bueno, pero que no creará escuela. ¡Debería tener más personajes! 7

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

SILVER

El prota aparenta ser un noble caballero, pero en realidad es un tosco pueblerino.

A David le han robado su mujer en las narices. ¿Qué hace ante tan trágica situación? ¡Pues buscarse a unos colegas e irse de aventuras, naturalmente!

Imitar a los juegos de rol japoneses no es tarea fácil. *Silver* lo intenta con valentía, pero es como un horrible golem animado con magia negra: fuerte, pero también grotesco, feo y carente de auténtica vida.

A primera vista todo va bien: los escenarios prerrenderizados rebosan de detalle, y los gráficos son todo lo nítidos que uno espera de la Dreamcast. Por desgracia, **la cámara fija está casi siempre muy lejos de la acción. Eso está muy bien para mostrar las panorámicas, pero hace que los personajes se vean diminutos.** Y cuando estás peleando no quieres ver escenarios, ¡quieres ver lo que estás haciendo! Esta queja no es sólo por un mera cuestión de estética: como los combates son en tiempo real (en plan beat'em up), si se produce una melée, el batiburrillo te impide enterarte bien de lo que está pasando. Al final, te limitas a aporrear el botón de ataque, confiando en salir bien del trance.

El diseño de personajes es pésimo. Los retratos de cada uno no podían ser más feos, y los menús, aunque efectivos y fáciles de navegar, son muy poco atractivos. Por último, las voces (en español) son tan histriónicas que no tardas en poner la opción de "textos sin voz" para no oírlas. ¡Qué alivio!

Pero como dijimos al principio, *Silver* es fuerte, pese a su deformidad. La idea de combates estilo beat'em up es menos espectacular que los combates por turnos, pero hace que el jugador participe más de las batallas, y evita la típica sensación de "pulso un botón, y ellos ya lo hacen todo". De hecho, incluso tienes un repertorio de maniobras de esgrima. Tu grupo se compone de varios miembros, y tú decides con cuál quieres pelear. Los otros los lleva la inteligencia artificial. Los mapeados son extensos, y hay mucho para recorrer, pero, ¿por qué el botón de mostrar salidas señala sólo las que le apetece? ¡Es un fallo idiota e innecesario!



¡Hombre, un primer plano! Lo normal es ver a los personajes diminutos correteando por el escenario aunque, la verdad, con ese careto de mal café que gasta el prota...

INFO
Rol en la Dreamcast

Han salido tan pocos juegos de rol en Dreamcast, que es injusto juzgar con excesiva dureza a *Silver*. De hecho, el mejor que ha salido hasta ahora es *Evolution* (SCREENFUN 12/00), que no está mal, pero que tampoco deslumbra. Próximamente hay anunciados otros títulos más suculentos: *Grandia II*, *Skies of Arcadia* y *Phantasy Star Online*. Éstos, y no otros, componen el triángulo que va a servir de paradigma para medir a los futuros juegos de rol de la Dreamcast. *Grandia II* acaba de salir en Japón, ¡y es la bomba! *Skies of Arcadia* promete gráficos de ensueño, naves voladoras y muchísima fantasía. Por último, *Phantasy Star Online* permitirá aventuras de cuatro jugadores a través de la red. ¿Cuándo saldrán en España? No lo sabemos. ¿Estamos deseando que lleguen? ¡Sííí!



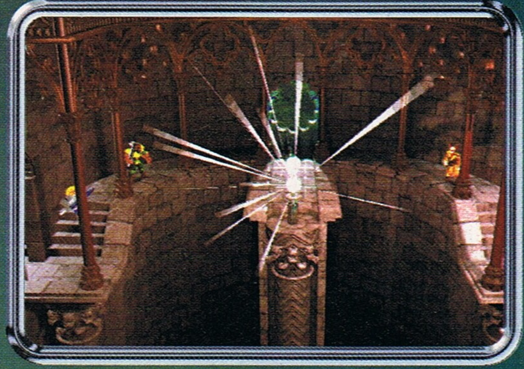
El mayor alarde gráfico de Silver son sus bonitos escenarios prerrenderizados.



El sistema de inventario en rueda permite acceder a él sin ir a otra pantalla.



Entre la lluvia, los efectos de noche y el detalle de los escenarios, Silver destaca por la belleza de sus entornos.



Si esto fuera un juego japonés, el oráculo sería una angelical muchacha de grandes ojos azules, ¡no una maldita bola de luz!



Texto: Gabriel Pérez-Ayala



RC revenge

Ellos son la prueba de que el tamaño no importa: ¡son pequeños, pero alcanzan la velocidad del rayo!

Los cochecitos teledirigidos de *Revolt* han vuelto para llevar a cabo la venganza. Y lo cierto es que vienen preparados, porque esta segunda parte trae innovaciones muy interesantes, incluido un apartado técnico totalmente rediseñado.

Como en el anterior, el juego tiene un modo campeonato que se divide en cuatro copas: bronce, plata, oro y platino. Cada copa tiene cinco circuitos que discurren alrededor de cinco regiones diferentes: la jungla, un mundo de horror plagado de demonios, casas encantadas y fantasmas, una base lunar, un circuito construido entre las garras de Godzilla y, por último, un recorrido entre dibujos animados inspirado en la película *Roger Rabbit*. Por si esto fuera poco, tu flota de vehículos también habrá aumentado considerablemente y podrás elegir entre los de máxima velocidad, los de mayor agarre o los más estables. Esta novedad es muy importante, porque en el primero la jugabilidad se resentía al estar muy cercano a la simulación. **El nuevo *Revolt* resulta mucho más arcade: mas rápido y sencillo de manejar sin que por ello la tremenda sensación de velocidad disminuya.** ¡Y lo mejor es que tus pequeños coches se convertirán en lanchas cuando corras por el agua! Además, cuentas con una colección de ítems impresionante para usar: desde la clásica inmunidad de este tipo de juegos hasta el rayo eléctrico para convertir en chatarra a tus contrincantes (siete en cada carrera).

El apartado gráfico resulta también muy destacable: los circuitos están plagados de detalles y elementos decorativos con un diseño muy atractivo. *RC Revenge* es un atractivo juego de carreras locas: ¡la vendetta è finita!

PC | **PS** | N64 | DC | E

RC Revenge
Carreras de coches para todos.

7.990 pts. | Acclaim | 1-2 jug.

- Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos 8 | Sonido 7 | Jugabilidad 8

☺ Circuitos muy atractivos, incorporación de las lanchas, sensación de velocidad.

☹ Hay ya demasiados juegos dentro del género, ¡es muy difícil destacar!

La segunda parte de *Revolt* viene con un apartado técnico totalmente rediseñado. **8**

Texto: Elena Castellanos

VEHÍCULOS

Uno de los aspectos más divertidos de *RC Revenge* es que todos los coches eléctricos tienen su versión en lancha motora para los recorridos por agua. Lanchas motoras ¡eléctricas!

BARCOS

Correrás con estas divertidas lanchas motoras en los circuitos que van por agua: cada una es el equivalente de un coche.

COCHES

Al principio sólo podrás competir con 9 coches pero, a medida que vayas ganando competiciones, tu flota aumentará hasta quince automóviles, ¡todos muy diferentes!

El circuito de los monstruos transcurre por el agua. ¡Te quieren devorar!

En el mundo de aventura, verás el reflejo de los circuitos en las paredes. ¡Qué lío!

En cada circuito, te encontrarás con cuatro retos diferentes.

Te han dejado chafado: ¡dales su merecido!

¡Pequeños pero matones! Ese es su lema, y lo cumplen a rajatabla.

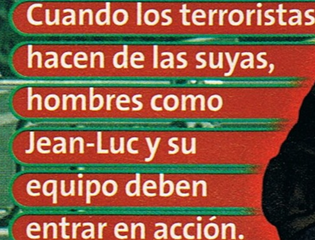
Deportivos, grúas, todoterrenos... Los coches teledirigidos también tienen su propia personalidad, pero todos ellos tienen algo en común: sus ganas de llegar primero ¡como sea y sobre quien sea!

¡Rayos y truenos! Alguien nos está robando la energía.

WINBACK
COVERT OPERATIONS

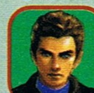
S.C.A.T.

Cuando los terroristas hacen de las suyas, hombres como Jean-Luc y su equipo deben entrar en acción.



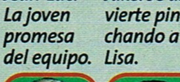
EL EQUIPO DE WINBACK

Ethan Hunt y su equipo de Misión: Imposible estaba de vacaciones cuando los terroristas dieron el golpe, así que en su lugar han enviado a Jean Luc y a su grupo. Son un poco inútiles, y Jean-Luc tiene que dar el callo por todos.






Jean-Luc. La joven promesa del equipo. *Jake. Se divierte pinchando a Lisa.* *Daniel. El jefe. Se las da de intelectual.* *Keith. El sanitario, atiende a los heridos.* *Thomas. Experto en comunicaciones.* *Law. Es más bruto que un arado.*



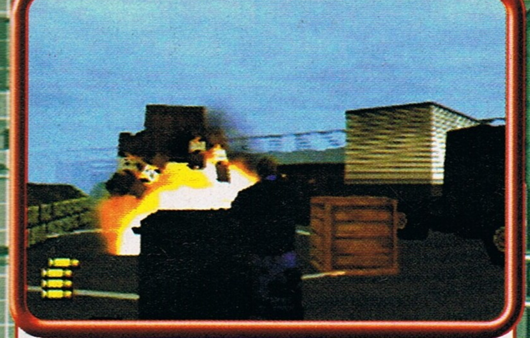



Steven. Explorador de reconocimiento. *Lisa. Da el toque femenino a la misión.* *Matthew. Experto en artes marciales.* *Mike. Artificiero. Desactiva las bombas.* *El malo. ¿Cómo se ha colado aquí?* *Otro malo. ¡También quería salir en la foto!*



Al estilo Time Crisis, Jean-Luc se agacha y se asoma detrás de las cajas.

Con el logo de S.C.A.T. a sus espaldas, Jean-Luc trata de reclutar nuevos miembros para su equipo antiterrorista. "¡Únete ahora, y te regalamos las rodilleras!".



El cursor de apuntado manual te indica si una caja se puede destruir, ¡aunque no todas explotan tan fuerte!



Lanzarse hacia adelante para dar una voltereta deja a los enemigos perplejos.



Cuando estás muy cerca del enemigo, Jean-Luc ataca cuerpo a cuerpo.



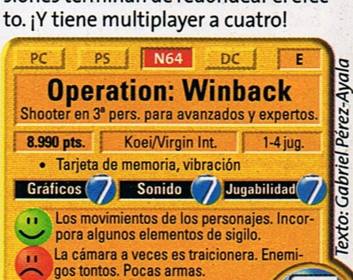
Enfrentarse contra otros tres jugadores humanos es mucho más difícil.

A *Winback* lo han querido vender como el *Metal Gear* de Nintendo 64, y eso es un error. Esto no es una aventura de espionaje e infiltración, ¡es un shooter!

Siendo justos, hay que admitir que hay algún momento en que el sigilo es importante, pero no tanto como para capitalizar la acción. Puede que te ahorres un par de enemigos adicionales si liquidas a un guardia sin que dé la alarma, y si sorprendes a alguien despistado por la espalda, te ahorras un tiroteo, pero poco más. No hay auténtica libertad de exploración: cada nivel es una especie de laberinto lleno de enemigos, con la ocasional trampa láser para sortear. Hay poca variedad de armas, la cámara te pone en apuros más de una vez como cuando te dispara alguien al que no ves, y tienes que rotarla manualmente mientras encajas balas, y la música es monótona (aunque se acelera cuando estás herido: un buen detalle).

Vale, ésos son los fallos: ahora viene lo bueno. **Jean-Luc tiene un repertorio de movimientos estupendo, y los tiroteos (cuando la cámara no está fastidiando) son muy emocionantes.** Apoyas la espalda en la pared, te asomas por la esquina, disparas y vuelves a ocultarte. Ruedas por el suelo. Te agachas para ponerte a cubierto. Disparas a una caja, estalla y te cargas a dos enemigos. Al principio es fácil liarse, pero una vez te haces con el control, te marcas unas batallitas dignas de película de acción. Los buenos gráficos de los personajes (los enemigos se mueren muy bien) y las convincentes explosiones terminan de redondear el efecto. ¡Y tiene multiplayer a cuatro!

Lisa Roberts estudió psicología criminal en la facultad, pero luego entró en S.C.A.T. porque le molaba Jean-Luc.



PC | PS | **N64** | DC | E

Operation: Winback

Shooter en 3ª pers. para avanzados y expertos.

8.990 pts. | Koei/Virgin Int. | 1-4 jug.

- Tarjeta de memoria, vibración

Gráficos 7 | Sonido 7 | Jugabilidad 7

☺ Los movimientos de los personajes. Incorpora algunos elementos de sigilo.

☹ La cámara a veces es traicionera. Enemigos tontos. Pocas armas.

Apunta, dispara y corre: últimamente parece que hay mucho terrorista suelto por aquí. 7

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

Odisea

Poseidón, Zeus, Atlas, Hércules, Prometeo... Seguro que has oído hablar de ellos, pero ¿te gustaría conocer la leyenda de cada uno y vivir una auténtica odisea?

Heritias deberá ir en busca de su amigo de la infancia; de paso, se quitará la maldición de ser acusado de un asesinato que no cometió.

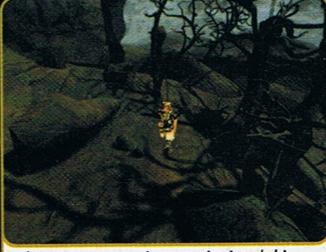
Poseidón gobierna sobre los mares a diferencia de su hermano Zeus, que gobierna sobre los cielos.

ScreenFun ¡Sorteo!

Sorteamos 12 fabulosas camisetas embestidas de la fuerza de un dios de la mitología, para que lleves con éxito tu odisea hasta el final y encuentres a Ulises. ¡Sálvanos, Heritias! SCREENFUN ref.: Odisea, apdo. Correos 14.112, 28080 Madrid.



¡Mucho miedo! En la isla de los Cíclopes se ocultan estas bestias feroces de fuerza sobrenatural.



Algunos escenarios y paisajes del juego resultan tan oscuros que te resultará difícil conocer tu misión allí.



El templo de Eolo se encuentra en Delfos y allí está Pitia, la famosa sacerdotisa con poderes de adivinación.

Quién dijo que jugando no se podía aprender? La mitología griega es un mundo mucho más complejo y hermoso de lo que puedas imaginar. Ninguna historia de rol completa que hayamos jugado mejora a uno solo de los personajes de dicha mitología. Dioses con poderes sobrenaturales y debilidades humanas (la pasión, el amor, los celos...), cuyas hazañas y desgracias están presentes en nuestra vida diaria, en nuestro lenguaje, en nuestras leyendas... ¿Oíste hablar de Atlas, que osó desafiar a los dioses y fue condenado a portar la cúpula de los cielos?, ¿de Eolo, el señor de los vientos?, ¿de Zeus, señor de la lluvia y de los cielos?, ¿y de Hércules, hijo de Zeus, o Maya, hija de Atlas...? Dioses, semidioses y humanos convivían en un mundo real y apasionante. Y para acercarse a él, nada mejor que este juego, *Odisea, la búsqueda de Ulises,* inspirado en *La Odisea* de Homero pero con algunas diferencias. Después de la Guerra de Troya, Ulises ha desaparecido y Penélope, su mujer, manda a Heritias en su búsqueda. Pero espera, aún queda lo mejor: ¡los escenarios! Heritias pasará por universos oníricos: la isla de los Cíclopes, la de los Lestrígonas, el mundo de los Devoradores de Loto... En ellos, deberá superar las pruebas más complejas para satisfacer los caprichos de los dioses y poder llegar hasta Ulises. **Así pues, los escenarios, personajes y la historia son un verdadero lujo.** Después llegan los aspectos del juego: llevas a tu personaje en tercera persona, con un motor gráfico al estilo de *Time Machine*. En ocasiones, es un poco complejo y resulta fácil perderse, porque las acciones que puede llevar a cabo tu personaje no quedan muy claras. Este es un juego para romperse la cabeza, pero eso sí, con unos escenarios impresionantes e inspirado en una obra maestra.



La isla de los Lestrígonas es un escenario terrorífico, donde se adivina la presencia de seres muy poderosos.



PC | PS | N64 | DC | E

Odisea
Aventura gráfica para todos.

7.990 pts. | Friendware | 1 jugador

Mín.: Pentium II 300 MHz, 350 Mb de espacio libre en el disco, tarjeta aceleradora 3D, Tarjeta de sonido, Windows 95/98.

Gráficos 8 | Sonido 7 | Jugabilidad 6

☺ Los personajes, los escenarios, la historia... ¡Aprende mitología griega jugando!

☹ Fácil perderse. Los escenarios son bellos, pero demasiado oscuros para jugar.

La mitología sirve de fondo a esta aventura gráfica. ¡Poca acción, pero una bella historia! 7

Texto: Elena Castellanos

PERSONAJES

En tu aventura te encontrarás un montón de personajes diferentes: todos ellos pertenecen a la mitología griega.



Heritias
Amigo de Ulises desde la infancia. Es tu álter ego en el juego.



Cíclopes
Bestias feroces con un único ojo y que devoran hombres.



Rey Minos
Su esposa Persifae concibió al Minotauro, y él lo encerró.



Soldado
Cuidado con ellos: si infringes las normas, te matarán.



Gorgona
Puede convertir a los humanos en piedra sólo con mirarles.



Circe
La bella Circe puede transformar a sus invitados en cerdos.



Ulises
Partió para luchar con los troyanos y luego desapareció.



Mercaderes
Los encontrarás en tu viaje; pueden ayudarte o estorbarte.



El 2000 es año olímpico, y no sólo en la vida real: ¡también en tu consola y en tu PC!

Los lanzadores de martillo tienen un físico especial, ¡pero aquí se han pasado!

Hay modo multijugador a pantalla dividida o todos juntos en carreras de atletismo.

Las Olimpiadas están a punto de empezar: ¡todos a sus puestos!

INFO

El nacimiento

Olimpia era el centro religioso del Peloponeso. Se situaba al pie del monte Cronio y en el margen derecho del río Alfeo. En Olimpia se encontraba el santuario de Zeus Olímpico. Según la tradición, los aqueos fundaron los juegos Olímpicos para conmemorar el triunfo de su jefe Pélope. En el siglo XI, la invasión doria se extendió por el país, dando origen a otra tradición que dice que el fundador de los juegos fue Heracles Dorio, en el año 776 a.C. Lo cierto es que, desde esta fecha, se siguieron celebrando cada cuatro años durante 1.200 años más, hasta la prohibición del emperador Teodosio, en el año 383 d.C. Fueron retomadas en el año 1898, en la ciudad de Atenas, símbolo del mundo griego. Las Olimpiadas representan el espíritu de superación del ser humano.

Septiembre del 2000: vuelve una de las competiciones más antiguas del mundo, donde la deportividad es tan importante como la competición. Si eres un fanático del atletismo y otros deportes, te pasarás el día enganchado a tu televisor. Y ¿qué te parecería, después de una tarde de plusmarcas mundiales, enchufarte a tu consola para ver si consigues batir los récords de los más grandes? Pues esa es la oportunidad que te brinda *Sydney 2000*.

Tu primera pregunta será: "¿Qué deportes puedo emular?". Pues un total de doce: 100 metros lisos y vallas, jabalina, martillo, natación, tiro olímpico, salto de altura, tripe salto, salto de trampolín, halterofilia, ciclismo y kajak. El control es el mismo de este tipo de juegos: ¡aporrea el botón con toda la saña que puedas! **El modo multijugador admite hasta ocho jugadores con dos multi-taps.** Pero si bien el multijugador es una baza fundamental en este tipo de juegos, los desarrolladores se han acordado de que también jugamos solos, y han creado un modo *Olímpico* que es una maravilla: eliges un país y entrenas a doce atletas para clasificarse. Luego tienes la posibilidad de guardar tu equipo en una tarjeta y jugar contra el de otro amigo. También hay un modo arcade donde puedes dedicarte en cuerpo y alma (o mejor dicho, ¡en índice y anular!) al deporte que prefieras, y un modo entrenamiento para saber lo que debes hacer exactamente en cada deporte.

Aún estás a tiempo: ¡te esperamos en las Olimpiadas!

Este muchachote con esta actitud tan poco estética no está haciendo nada de lo que puedas estar pensando: ¡quiere levantar una pesa!

¡Qué miedo da el tío este! Si cuando se alimenta un campeón... ¡sale fortachón!

Las animaciones de los deportistas están muy conseguidas; de hecho, son lo más destacable en cuanto a gráficos.

¿Quieres saltar muy lejos? Deberás darte impulso con las dos teclas indicadas...

... y después pulsar la tecla de acción en el momento justo. ¡Más vale maña...!

PC | PS | N64 | DC | E

Sydney 2000

Simulación deportiva para avanzados.

6.990 pts. | Eidos | 1-8 jug.

• Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos 7 | Sonido 8 | Jugabilidad 7

☺ Modo olímpico y multijugador, comentaristas de televisión.

☹ Si te desesperan lo de aporrear botones, olvídate: ¡sigue siendo eso!

Divertida simulación deportiva que recrea las Olimpiadas de Sydney 2000. 7

Texto: Elena Castellanos

El más duro de la ciudad: el nuevo héroe de Eidos, J.C. Denton, conquista de un golpe la cumbre de la aventura de acción. ¡Brutal!

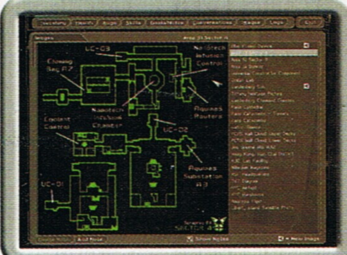


Competente y sin compromiso: Denton (dcha.) y un robot.

Un trío duro: J.C. Denton (dcha.) recibe información del hacker Alex Jacobson (centro) y del científico Tracer Tong (izda.).



En este práctico inventario se guardan las armas y otros elementos.



Antes de lanzarte a misiones difíciles, podrás consultar planos del lugar.



Al estilo Matrix: Denton, con gafas de sol.

DEUS EX

El agente especial J.C. Denton está continuamente bajo tensión ¡de los pies a la cabeza! Esta corriente es necesaria para poner en marcha los numerosos elementos de ayuda y piezas que están incorporados en su cuerpo. Así, el cibercombatiente Denton puede convertir su piel en un chaleco antibalas, hacerse invisible a los rayos del radar o curar sus heridas automáticamente.

La emocionante historia cibernética te lleva por la noche de Nueva York a mediados del siglo XXI pasando por Hong Kong, París... hasta la altamente secreta instalación de mando Área 51 en el desierto de Nevada. Tus escapadas serán financiadas por la Coalición de Naciones Unidas contra el Terrorismo. En tu viaje, lidiarás con agresivos seres que te pegarán tiros en un clima de acción extrema. Los jugadores se aventuran como hackers y crackean los datos de la red del bando contrario. Como maestro del crimen, acabas con los enemigos sin ruido y con flechas narcóticas, y abres cualquier cerrojo con la ganzúa.

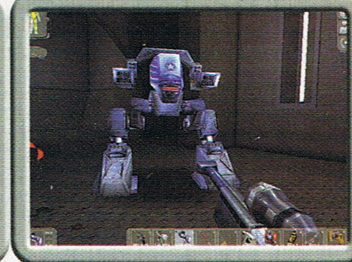
En el transcurso de la historia puedes volver a entrenar las facultades de Denton y conseguir así convertirte en un hábil especialista. Si no te asustas por el complejo control y los sobrios gráficos, serás premiado con un estupendo argumento, desafiantes acertijos e inteligentes enemigos. **Si te consideras un profesional de los videojuegos, no deberías dejar escapar *Deus Ex*, la mejor y más variada aventura de acción hasta el momento.**



Como búhos: en las calles de Nueva York, unas extrañas figuras cruzan la noche.



Teléfono, miiii casaaa...: en el Área 51 también encontrarás extraterrestres.



Este guardia androide te ha visto ¡y no parece gustarle mucho tu cara de haba!

CONSEJOS

Curación automática

En el transcurso de la historia encontrarás un total de 18 piezas de repuesto distintas, que puedes introducir en el cuerpo de Denton. Lo más interesante es la curación automática. Consume mucha energía al activarla, pero es indispensable para los niveles avanzados. También es muy útil el equipo de camuflaje electrónico, que te protege ante enemigos amenazantes o guardias androides.



En este menú puedes realizar muchas mejoras del cuerpo del cyborg.



PC | PS | N64 | DC | E

Deus Ex

Aventura de acción para expertos.

7.495 pts. | Eidos Interactive | 1 jugador

Mín.: Pentium II 300, 32 MB RAM, Win. 95/98, 700 MB HD. *Rec.:* Pentium III 555, 128 MB RAM, Win. 95/98, tarjeta 3D.

Gráficos 7 **Sonido** 9 **Jugabilidad** 9

Historia magistral, misiones variadas, un héroe muy duro, estupendos extras.

Ciertos fallos gráficos, control complicado, no apto para principiantes.

¡Una obra maestra para los profesionales de la aventura de acción y de los acertijos! 9

Texto: Elena Castellanos

Army Men Operation Meltdown

En ocasiones deberás usar tus binoculares para acercarte al enemigo con prudencia.



¡Aprende a luchar, soldado! Conviene que te des un rulo por el campo de entrenamiento.



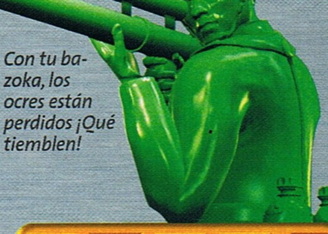
Para apuntar con precisión, deberás pulsar el botón R1: divisarás tu objetivo de cerca.



En Army Men Operation Meltdown verás un montón de explosiones y tendrás ocasión de usar las armas típicas del ejército. ¡No apto para antimilitaristas!



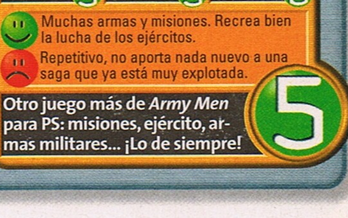
Para arrodillarte y rotar por el suelo, deberás usar los botones laterales (L2 y R2).





Con tu bazoka, los ocres están perdidos ¡Qué tiemblen!

Éste es el ejército más prolífico del mundo. Después de cinco entregas para PC, cuatro para GBC, tres para Nintendo y siete para Playstation, han decidido volver a formar para darse un nuevo rulo por la Play. *Army Men - Operation Meltdown* es un juego arcade al estilo de *Army Men 3D* y *Army Men Sarge's Heroes*, en el que deberás ir cumpliendo misiones. Nuevamente eres un soldadito verde en pie de guerra contra los ocres. Al principio tienes un campo de entrenamiento, donde aprenderás los movimientos básicos y el manejo de las armas. Si eres un fan de la saga, ya conocerás bien a fondo este aspecto; si no, deberías saltarte esta parte. Y cuando ya estés listo, ¡a machacar al enemigo! Tienes varias misiones, pero básicamente siempre deberás hacer lo mismo: infiltrarte en las filas enemigas sin ser visto y matar a todos los soldaditos del bando contrario que pilles por medio. Como ves, un planteamiento poco apto para pacifistas... ***Army Men Operation Meltdown* no aporta nada nuevo a la saga: las misiones están cortadas por el mismo patrón y ni siquiera tiene las originalidades de otros,** como *Army Men Sarge's Heroes*. En definitiva, más de lo mismo.



PC | **PS** | N64 | DC | E

Army Men - Operation Meltdown

Shooter militar para avanzados.

7.990 pts. | 3DO/Virgin Int. | 1-2 jug.

- Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos 5 **Sonido** 5 **Jugabilidad** 6

Muchas armas y misiones. Recrea bien la lucha de los ejércitos.

Repetitivo, no aporta nada nuevo a una saga que ya está muy explotada.

Otro juego más de *Army Men* para PS: misiones, ejército, armas militares... ¡Lo de siempre! **5**

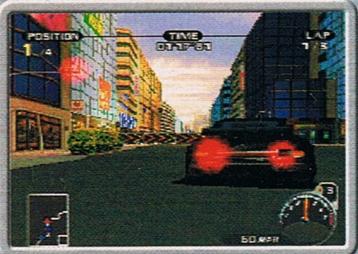
NEED FOR SPEED PORSCHE



¡Uy, un árbol! Son frecuentes los fallos de colisión, rayos y parpadeos de imagen.



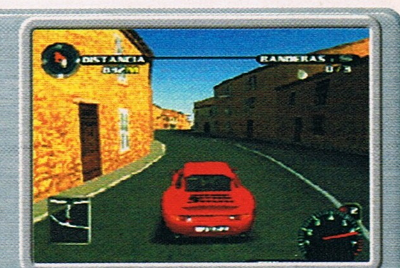
Visión: los coches presentan muchos detalles, pero también algunos cantos.



Desde la perspectiva de la cámara frontal, el Porsche parece extremadamente veloz.

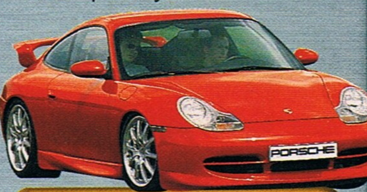


¡Cuidado con los conos! Si tiras muchos, no tienes posibilidades como piloto. Los expertos al volante esquivan los obstáculos hasta en los momentos críticos.



¡Captura la bandera! Corre, tienes que hacerte con tres banderas antes que tu rival.

Rápido y caro: te volverás loco por pilotar el nuevo Porsche. ¡Puro lujo!



Los modos de juego del nuevo *Need for Speed*, dedicado íntegramente a la casa Porsche, llegaron a PC y se quedaron con todos (ver *Banco de Pruebas* en SCREENFUN 12/00).

Ahora, por fin, los playmaniacos fans de los Porsches también podrán disfrutar de los motivadores modos *taller* y *evolución*. Además, tendrán dos nuevas variantes de carreras individuales, que no ofrece el juego de PC: en *Captura la bandera* tienes que perseguir una bandera para obtener puntos, y en el modo *persecución* tendrás que huir de los Porsches de la policía.

De todos modos, la gran cantidad de modelos (hay casi 80 Porsches) y los divertidos modos no convierten al nuevo *Need for Speed* en el rey de las carreras. Las pistas, que por cierto son totalmente distintas a la del PC, son muy aburridas; los gráficos son poco atractivos, lentos y encima presentan fallos, con excepción de los vehículos. Un juego de esta serie con una fama tan bien ganada merecería haber sido un poco más elaborado. Te gustará la idea de montarte una escudería de Porsches, pero aparte de eso, no tendrás la sensación de estar ante el mejor juego de la saga.



PC | **PS** | N64 | DC | E

Need for Speed: Porsche

Velocidad para todos.

7.490 pts. | Electronic Arts | 1-4 Jug.

- Tarjeta de memoria

Gráficos 6 **Sonido** 7 **Jugabilidad** 6

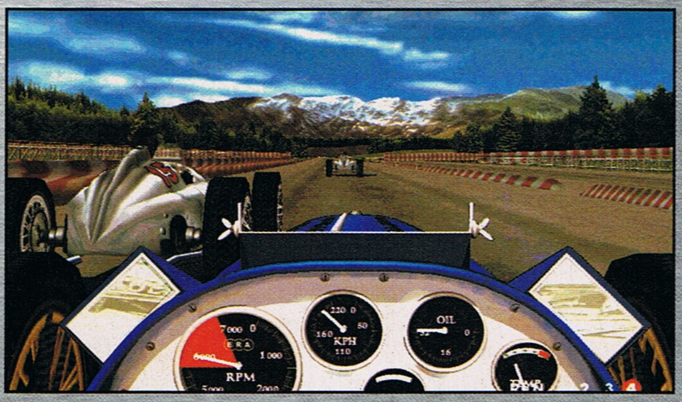
Modos buenos y numerosos, muchos tipos de Porsche, handling correcto.

Gráficos poco elaborados, diseño monótono de pistas, no hay tunning.

La monotonía de las pistas y la mediocridad técnica hacen bajar la calidad de *NfS: Porsche*. **6**

Textos: Elena Castellanos

Spirit of Speed

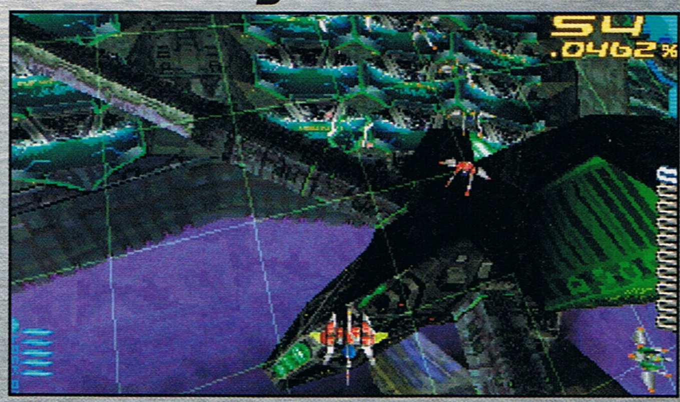


A veces oyes hablar a tu abuelo de los mejores pilotos de su época y piensas: "¿Cómo sería la Fórmula 1 entonces?". No te rompas la cabeza... ¡compruébalo!

Por fin alguien ha pensado en unir velocidad y pasado, y se le ha ocurrido hacer un juego de Fórmula 1 en el año 1937. El resultado no está mal... si te lo tomas como juego histórico: tiene el encanto de conducir los primeros monoplazas con sus gigantescos motores y la reproducción de legendarios circuitos de principios de siglo. Pero si lo que buscas son carreras a tope en las que derramar adrenalina y jugar contra varios amigos, ¡olvídate!, porque no tiene modo multijugador, las texturas son bastante tristes para DC, la sensación de velocidad, ¡terrible!, las carreras, largas, y los tiempos de carga... ¡mortales!



Ray Crisis



Los shoot'em up tienen un importante efecto adictivo sobre los jugadores; para muestra, RX-Type o Space Invaders, que cuentan con muchos seguidores.

Para los jugones con solera, o sea, aquellos que llevan años dándole a la consola, los shoot'em up son siempre bien recibidos. Con una correcta mezcla de acción 2D y gráficos en 3D, *Ray Crisis* consigue unos chulos efectos visuales con una jugabilidad aceptable. El resultado es un juego divertido y ameno pero con algunos pequeños defectos, como el abuso de la función de disparo automático y el hecho de que, en ocasiones, más que depender de tus reflejos, dependes de que te sepas colocar en una posición buena, lo que reduce la típica sensación de no parar que implican este tipo de juegos.



Moho



¡Aguanta hasta el final!: quien quede el último en la arena de combate, gana.



En el modo Powerball hay que llevar una pelota de juego hasta la meta.



Las batallas de rayos láser añaden nuevos y divertidos retos a los niveles.



¡Vía libre! Si los contrincantes se interponen en tu camino, puedes tirarles de su bola de un porrazo bien dado. ¡Por estar donde no debían y por pesados!

En el planeta cárcel Alpha Prime, los Knackis no lo tienen fácil. Si quieren quedar en libertad antes de tiempo, tendrán que salir victoriosos del campo en complicados juegos de competición.

Controlas uno de seis gladiadores, que ruedan por las pistas sobre pelotas antigravedad duras como el hierro. **Para que no te aburras con estos juegos de bolas, hay un total de diez escenarios, divididos en distintas partes (entre cuatro y nueve).** Tendrás que demostrar tu destreza en carreras de obstáculos, transportando una pelota hasta la meta en el modo *Powerball* y recogiendo fichas.

En determinadas arenas de lucha, puedes quitar la pelota a tus rivales con una porra o empujarles hasta un precipicio. Pero tú también tendrás lo tuyo, y es que como dificultad añadida te esperan trampas con láser, minas y pantanos ocultos. **Gracias a su excelente mando, lógicos modo de juego y unos gráficos casi siempre sin fallos, *Moho* es un logrado cóctel de destreza.** No importa demasiado que en niveles más avanzados la visión de conjunto sea peor y que los gráficos 3D no sean impecables ya que, al menos en el modo de dos jugadores, te promete diversión a raudales.



Campo de obstáculos: has de ganar puntos pasando la meta en un tiempo límite.



Destreza: rodarás sobre pelotas en complicadas pistas 3D.





NHL 2k

PC | PS | N64 | DC | I

Hockey para gente con paciencia.

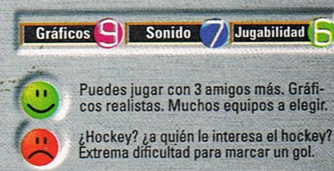
7.990 pts. | Sega | 1-4 jugador

¡Gol!... ¡No me lo puedo creer, es imposible!

No es que el hockey sobre hielo goce de una enorme popularidad en nuestro país, de hecho no goza ni de la más mínima, pero aún así siguen publicando más y más juegos de hockey.

Lo mejor de todo es que este juego no es un juego más. Una vez que le cojas el tranquilo a eso de meter goles, disfrutarás cómo pocos de este violento deporte. ¿Violento? Buf, violento cómo ya quedan pocos, ya que el juego incluye un modo "pelea de colegio" dónde los jugadores demuestran que con las manos saben hacer más cosas que coger un stick.

Además, el juego logra destacar por sus gráficos muy logrados y por poder jugar con todos los equipos de la NHL.



Gráficos 9 | Sonido 7 | Jugabilidad 6

Puedes jugar con 3 amigos más. Gráficos realistas. Muchos equipos a elegir.

¿Hockey? ¿a quién le interesa el hockey? Extrema dificultad para marcar un gol.



El juego es aburrido hasta que logras marcar, pero una vez le cojes el truco, ¡mola! **7**



Gaunlet Legends

PC | PS | N64 | DC | E

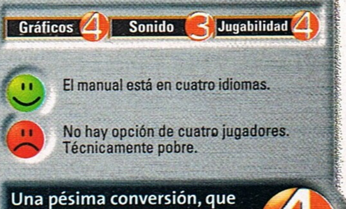
Arcade para todos

7.490 pts. | Midway | 1-2 jugador



Manchurrones de colores te atacan.

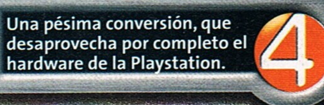
Gauntlet es una vieja máquina recreativa donde te abres paso através de hordas de enemigos en interminables calabozos. En *Gauntlet Legends* se añaden algunas cosillas nuevas, como nuevos power ups, jefes al final de fase, y mazmorras temáticas en 3D. Esta conversión para Playstation es técnicamente deficiente, tanto en gráficos como en sonido. Aún así, todo sería perdonable de no ser por una terrible carencia que es fundamental en un juego de este tipo: ¡no hay opción de cuatro jugadores con multitap! Un *Gauntlet* sin cuatro jugadores es como un niño sin pokemon: ¡muy, muy triste!



Gráficos 4 | Sonido 3 | Jugabilidad 4

El manual está en cuatro idiomas.

No hay opción de cuatro jugadores. Técnicamente pobre.



Una pésima conversión, que desaprovecha por completo el hardware de la Playstation. **4**

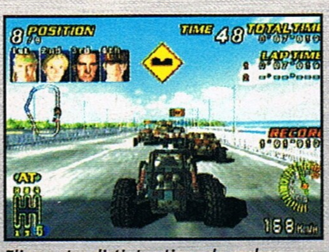


Buggy Heat

PC | PS | N64 | DC | E

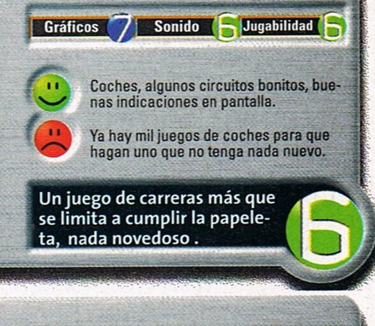
Juego de coches para todos.

7.990 pts. | Sega | 1-2 jug.



Elige entre distintos tipos de coches.

Buggy Heat es un completo juego de carreras: distintos tipos de coches (deportivos, 4x4, furgonetas...), circuitos de todo el mundo (Egipto, E.E.U.U., Rusica, Francia...), un modo championship, otro a contrareloj y otro de dos jugadores, ocho coches a la vez en la pista, distintos niveles de dificultad, transmisión automática o manual, opciones de tuning, garaje para cambiar hasta el color y el logo de tu coche si así lo quieres, gráficos aceptables y una mediana sensación de velocidad. *Buggy Heat* lo tiene todo... ¡salvo novedades! Es un título de coches más, correcto pero que no aporta nada que no esté ya más que inventado, un poquito de áquel, otro de éste ¡y se quedan tan a gusto!



Gráficos 7 | Sonido 6 | Jugabilidad 6

Coches, algunos circuitos bonitos, buenas indicaciones en pantalla.

Ya hay mil juegos de coches para que hagan uno que no tenga nada nuevo.

Un juego de carreras más que se limita a cumplir la papeleta, nada novedoso. **6**



Terracon

PC | PS | N64 | DC | E

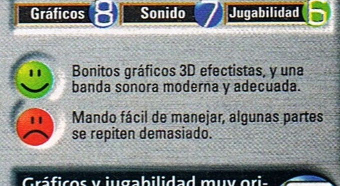
Juego de acción para avanzados.

4.490 pts. | Sony | 1 jugador



Los grandiosos gráficos abundan de efectos.

En la grisácea piel del simpático alien Xed te paseas por 32 niveles para vencer de una vez al malvado Terracon. En tu camino a través de los mundos 3D tienes que reunir la valiosa genergía, una materia prima aplicable a todos los campos que te permitirá crear auténticas obras arquitectónicas si la lanzas contra unas estructuras virtuales. No siempre tienes suficiente así que deberás buscar por el escenario, y también te enfrentarás contra un montón de enemigos con esa misma genergía. Los gráficos y el sonido desempeñan un importante papel y alcanzan un altísimo nivel, pero el control y la motivación, no consiguen que el juego sobresalga en jugabilidad.



Gráficos 8 | Sonido 7 | Jugabilidad 6

Bonitos gráficos 3D efectistas, y una banda sonora moderna y adecuada.

Mando fácil de manejar, algunas partes se repiten demasiado.

Gráficos y jugabilidad muy originales, pero faltos de una base ¡no consigue convencer! **7**



Croc 2

PC | PS | N64 | DC | E

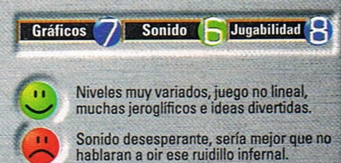
Jump&Rum para todos.

6.495 pts. | Fox Interactive | 1 jugador



Croc es un cocodrilo valiente y simpático.

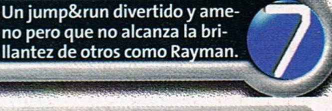
Croc es uno de esos héroes simpáticos como Spyro, Rayman o Ed, que siempre vuelven a por más aventuras, una vez que se han hecho un hueco entre los jugones con la primera parte. Esta vez, el valiente y verde cocodrilo vuelve en busca de sus padres y para ayudar a los Gobbos. Pero claro si vuelve un héroe, vuelve su enemigo, en este caso el Barón Dante, así que se le resucita magicamente ¡y punto! El resultado son cuarente niveles repartidos en 4 mundos, muchos personajes y objetos para coger, enemigos a tutiplén y un camino a recorrer de forma no lineal. Si te gustó la primera parte, ésta también lo hará. Si una fórmula funciona ¿por qué no repetirla?



Gráficos 7 | Sonido 6 | Jugabilidad 8

Niveles muy variados, juego no lineal, muchas jeroglíficos e ideas divertidas.

Sonido desesperante, sería mejor que no hablaran a oir ese ruidillo infernal.



Un jump&run divertido y ameno pero que no alcanza la brillantez de otros como Rayman. **7**

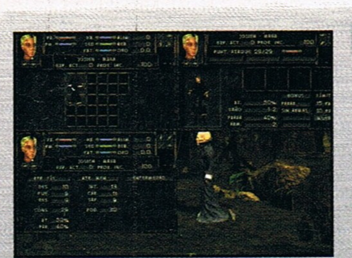


Arcatera

PC | PS | N64 | DC | E

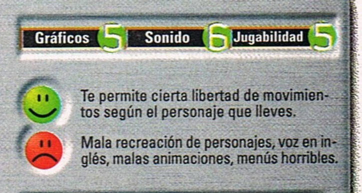
Juego de investigación para avanzados.

6.795 pts. | Ubi Soft | 1 jugador



Los menús se amontonan en pantalla.

Investiga hasta descubrir el misterio de la ciudad de *Arcatera*. Para ello puedes elegir entre cuatro personajes con habilidades totalmente diferentes (la maga, el ladrón, el monje y el aventurero). Con el ambiente decadente de una ciudad medieval tipo 'El nombre de la rosa', empiezas a jugar sin tener ni idea de qué es exactamente lo que debes hacer, y lo peor es que la interfaz no te será de gran ayuda: a veces no sabes por donde debes tirar, donde están las salidas y se hace complicado moverte por la pantalla con lo que al misterio del juego, se le une la dificultad de jugarlo y se hace lento y aburrido. Sólo apto para los que les guste romperse la cabeza y tengan una paciencia a prueba de bombas.



Gráficos 5 | Sonido 6 | Jugabilidad 5

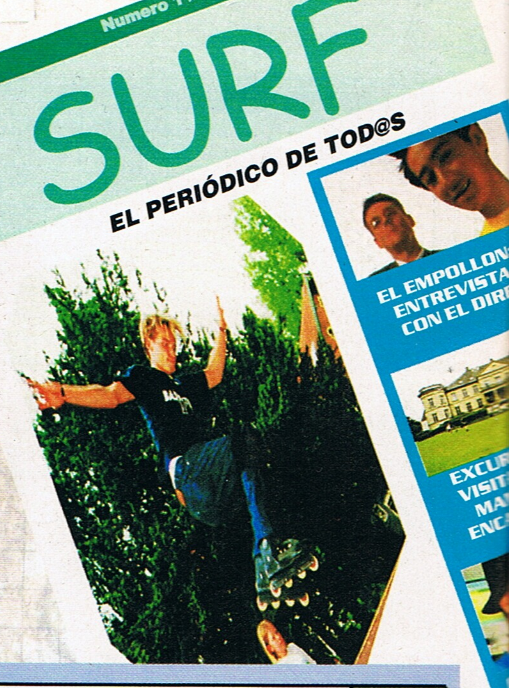
Te permite cierta libertad de movimientos según el personaje que lleves.

Mala recreación de personajes, voz en inglés, malas animaciones, menús horribles.

Una mezcla de aventura gráfica y rol que da como resultado un juego lento y desesperante. **5**

Textos: Elena Castellanos/Daniel Pañomares

Haz tu periódico



En la primera parte del paso a paso has hecho lo básico para la maqueta. Ahora vamos a por la portada: ¡haz que se fijen en ella! Inserta tu propio logo, imágenes y espectaculares trucos de maquetación.

Cap. 2 La portada

1. Preparar el logo

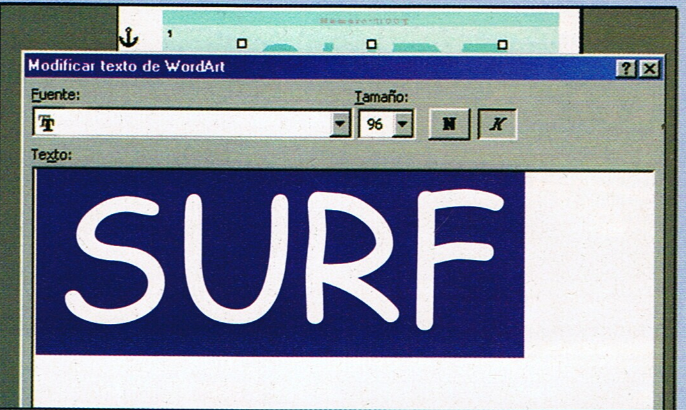
El paquete de Microsoft Office contiene la aplicación con la que se pueden realizar determinados efectos de texto. Así es como puedes hacer el logo de tu periódico. Hay que introducirlo en el marco grande de color turquesa que está debajo del encabezado.

● Haz click en las marcas de párrafo de este cuadro de texto y escoge **Insertar – Imagen – WordArt.** En en el siguiente selecciona el estilo que deseas para tu logo y haz click en **Aceptar.**

● En la ventana que aparece, escribe el nombre de tu periódico. En **Fuente,** elige la tipografía que más te guste. Justo a la derecha has de seleccionar un tamaño de letra que rellene el bloque de texto original, aproximadamente 100 puntos.

● El texto tiene que tener el mismo color verde azulado del encabezado. Por eso tienes que elegir **turquesa** haciendo primero click en el botón **Formato de WordArt** de la barra de herramientas WordArt. Después, selecciona en **Relleno** el color turquesa. Pulsa **Aceptar.**

● Sal de WordArt con un click junto al cuadro de texto y vuelve a ajustar finalmente los tamaños de los cuadros de texto y de WordArt. ¡Tiene que quedar muy chulo!



Haz el logo de tu revista con el software WordArt. Para que el color del título pegue con el fondo, ponlo en turquesa y luego ¡elige un título original!

EL BLOQUE DE LA DERECHA ESTÁ COMPUESTO DE MARCOS DE TEXTO.

SURF
EL PERIÓDICO DE TOD@S

En el bloque de la derecha coloca un campo de texto y pon el fondo de turquesa.

2. Marcos de texto

A la derecha de la página tienen que anunciarse los temas principales de tu periódico. A cada título le corresponde una imagen, un subtítulo y una breve explicación.

● En cada cuadro de texto que introduzcas tienes que poner atención a una cosa: que el cursor se encuentre siempre antes del símbolo de return, encima del bloque de turquesa claro y no encima de un cuadro de texto.

● Haz click en **cuadro de texto** y coloca un cuadro de fondo a lo largo del margen derecho. Cambia las características del cuadro de texto. Para ello has de ir a la pestaña **Cuadro de texto,** haz click en **Convertir en marco** y confirma con **Aceptar.**

● El marco se contornea con una línea negra. Elimínala con un click con el botón derecho del ratón en la línea, selecciona **Bordes y sombreado** y en **Valor,** selecciona **ninguno.** Pulsa en la pestaña **Sombreado** y en **Tramas** selecciona **turquesa.** Pulsa **Aceptar.**

● Selecciona el marco y cópialo pulsando [Ctrl]+[C] (o en la barra de herramientas, con **Copiar).** Antes de continuar, pulsa el botón **Mostrar u ocultar** de la barra de herramientas.

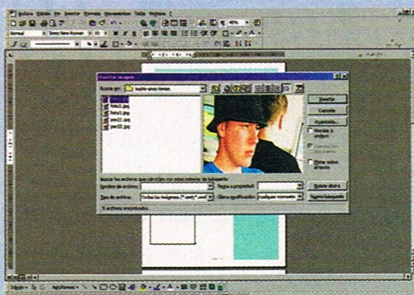
● Pon el cursor antes de la señal de return arriba a la izquierda de la página e introduce la copia del marco con [Ctrl]+[V]. Arrastra el nuevo marco a la izquierda en la zona libre de la página y hazlo unos centímetros más pequeño que el original. La altura es de unos 3,5 centímetros. Puedes utilizar la regla vertical para ello: **Ver – regla.**

● Vuelve a pegar el marco dos veces y haz que todas las copias tengan el mismo tamaño. No olvides introducir las copias antes de la marca de return arriba, a la izquierda.

● ¡Que no cunda el pánico si el bloque del título se desplaza! Cuando arrastres las copias hacia un lado, dicho bloque volverá a su lugar correspondiente.



3. Imágenes en los marcos



Con Insertar – Imagen – Desde archivo *introduces las imágenes que quieras en el marco.*

Los marcos pueden contener fotografías. Lo mejor que puedes hacer es preparar las imágenes que quieres con un programa de gráficos como *Paint Shop Pro*, y dejarles un tamaño que corresponda al del marco.

● Para introducir las imágenes haz click en el primer marco de posición y selecciona **Insertar – Imagen – Desde archivo.** Busca el fichero de la foto y, con **Introducir,** colócala en el cuadro.

● Después de haber introducido las fotos en los otros dos marcos de posición, inserta una caja para el primer titular justo bajo la primera imagen, haciendo click en **Cuadro de texto.** Debería ser tan ancho como el marco de posición, y más o menos de un centímetro de alto.

● Después de hacer click con el botón derecho del ratón en **Formato de cuadro de texto,** elige **Sin relleno** en la entrada de **Relleno** y **Sin línea** en el apartado **Línea.**

Cierra el cuadro de diálogo e introduce tu pie de foto (por ejemplo: "Conspiración"). Formatea el texto con Arial Black de cuerpo 18 y negrita.

● Copia el cuadro de texto con [Ctrl]+[C] y pégalo después con [Ctrl]+[V] debajo de las otras dos fotos (no olvides el cursor antes de la marca de return). Mete una tercera copia del cuadro justo debajo del primer cuadro de texto con la tipografía que elijas en negro. Esta caja de texto te posibilita resumir el tema en dos líneas.

● Ya puedes organizar las imágenes y cajas de texto del fondo.

Las imágenes y los textos han de estar alineados a la izquierda, debe haber separación vertical entre las fotos y los titulares y los textos deberían ser simétricos.

A continuación...

Cap. 3: Experto en diseño
Rellena tu periódico con contenido y crea estándares que sirvan para todas las páginas.

Texto: Elisabeth Reisch · Fotos: Christian Vogel (3)

¡EN EL PROXIMO NÚMERO HABLAREMOS DE PÁGINAS DE TEXTO. NOS VEMOS DENTRO DE MUY POQUITO. HASTA PRONTO!

4. Terminando la portada

Ahora sólo faltan la imagen grande para la portada y, encima, el titular y la entradilla.

● Con **Cuadro de texto** forma un cuadro de texto justificado a la izquierda y que deje un poco de espacio para dos cajas de texto.

● Haz click en **Formato de cuadro de texto** con el botón derecho del ratón en el cuadro de texto y, dentro de la pestaña **Cuadro de texto,** en **Convertir en marco.** Después pulsa en **Aceptar.**

● Para quitar el marco negro, haz click en el marco con el botón derecho del ratón y selecciona **Bordes y sombreado – Bordes – ninguno.**

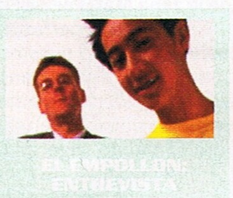
● Con **Insertar – Imagen – Desde archivo** introduces la imagen de apertura. La altura y la anchura han de corresponder con el marco de posición, para que no se deforme la imagen.

Numero 1 / 00

SURF

EL PERIÓDICO DE TOD@S





Quita el marco negro que encierra la foto de apertura. Para ello tienes que seleccionar Bordes y sombreado – Bordes – Ninguno.

● Copia una caja de titular para hacer las cajas de los subtítulos.

● Pon la copia debajo de la imagen para que el margen izquierdo del texto esté ajustado a la izquierda. Aumenta un poco la caja. La tipografía debería clara y bien legible. Pon el titular en mayúsculas.

● Haz el mismo procedimiento para la caja de la línea de abajo. Aquí la tipografía que elijas debería ir a un cuerpo más pequeño.



CAMPUS PARTY 2K

UNA PARTY QUE 'PARTY' CON TODO

¿Quieres saber qué hacen 2.000 personas con sus ordenadores durante una semana? SCREENFUN se fue a Valencia para contártelo todo.

Para ANOUC, del Clan GQC de Barcelona, el Quake es mucho más que un juego. Es una forma de vida.

No. Este año SCREENFUN no se podía perder la *Campus Party 2K*, así que cogimos el macuto y el ordenador bajo el brazo y nos desplazamos hasta el Museo de las Artes y las Ciencias en Valencia para comprobar que los chicos de E3 Futura lo habían vuelto a conseguir. Nada más llegar nos dimos cuenta de que éste era un sitio especial: no hacía calor, teníamos espacio suficiente para movernos a gusto y las sillas no estaban nada mal. ¡Esto promete! A pesar de que llegamos por la mañana, muy temprano, ya había gente con el equipo montado y disfrutando de la red. Algunos estaban en la puerta del recinto desde el lunes a las 6 de la mañana; sabían que la conexión a la red era muy rápida y no querían desaprovechar ni un solo segundo. **"Me estoy bajando un archivo de 150 megas a 280 k/segundo (tiempo total de descarga unos 4 minutos), y esto va tan rápido ¡que me voy a despeinar!", nos contaba Peewee, de la zona Mac.** Peewee ha madrugado porque sabe perfectamente que cuando los 2.000 puestos estén ocupados, la velocidad de transferencia bajará considerablemente y se convertirá en 50k/segundo, algo nada despreciable, de todas formas. Todos los sistemas operativos estaban presentes: desde Linux (con una muy nutrida representación), MacOs (grupo que nos acogió en su seno) hasta Ms-Dos, pasando por el omnipresente Windows.

La gente del área Mac (Cool Crew) nos echó una mano en nuestra primera party. ¡Buen rollito!

SCREENFUN acabó de montar sus equipos con una única idea en mente: ¡jugar en red! Eran tantos los juegos que nos atraían que no sabíamos a qué concurso apuntarnos... *¿Quake III?, ¿Counter Strike?, ¿Starcraft?* "No debería estar permitido que la gente de las revistas de videojuegos pudiera jugar en red... ¡Somos demasiado buenos!", pensábamos ilusos... ¡Pero nada más lejos de la realidad! La *Campus Party 2K* es el sitio ideal para que se le bajen los humos al más pintado. Un par de partidillas después, cuando ya habíamos calentado y estábamos a punto de quedar los primeros... ¡se va la luz! ¡No puede ser! Pero éstos son los gajes del oficio... A reiniciar y a seguir jugando. Si en algún momento tenías problemas configurando tu equipo para jugar en red, los chicos de la A.J.O. (Asociación de Jugadores Online) estaban allí para echarte una mano personalmente. ¡Un auténtico lujo!



Era sólo la final del FIFA 2000, pero la gente discutía como si de un partido de verdad se tratara.

De vez en cuando, un descanso no venía mal, y aprovechábamos para ir a alguno de los interesantísimos cursos y conferencias planificados a lo largo de la semana (ver caja de info). Este año, la afluencia de chicas ha sido espectacular: han pasado a ser el 10% del público asistente (antes no superaban un 2%). ¡Ánimo, chicas, que no se diga!

Por lo general, no hubo ningún altercado, salvo un aprendiz de hacker que intentó echar abajo la red. Afortunadamente, los administradores de red le detectaron y le dieron un regalito: ¡la expulsión inmediata de la Party! Seguramente, si hubiera llegado a *tirar* la red, este hacker luciría su medalla orgulloso, pero habría destrozado el trabajo de un equipo de más de 40 personas y la diversión a más de 2.000. ¡Una pena!

Belinda Galiano, presidenta de la asociación E3 Futura, coordinó todas las actividades.

El jamón es todo un clásico en una Campus Party que se precie.

DEJA VOLAR TU IMAGINACIÓN

Todo el mundo te dice que tienes imaginación. En la 'Campus' es el momento de demostrar lo 'loco' que estás.



DRPOM, NECRO_ y DALMAR, de Barcelona, se trajeron a Sycario, su robot dirigido por voz. ¿Alguien se anima a financiarnos?



Las torres PC han de estar habitadas por personajes míticos...

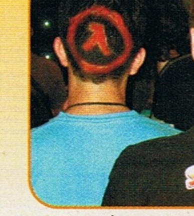


Licor del Polo y Quake. ¡Frescor garantizado!



El monstruo Triky ya no quiere galletas. Ahora quiere CDs.

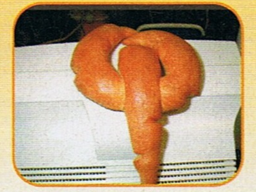
Por lo general, la gente se tiñó el pelo de naranja. Pero los verdaderos freaks sabían muy bien lo que tenían que hacer con su pelo...



... como este parroquiano, que se plantó el logo del Half-Life.



Pobre osito Winnie Pooh, castigado a hacer pesas con CDs.



Algunos opinan que el Quake está "para comérselo".

EL FUTURO HECHO EDIFICIO

Este año, el emplazamiento de la 'Campus' ha sido un lujo. El Museo de las Artes y las Ciencias en Valencia era el sitio ideal.

Todo el complejo es obra del arquitecto Santiago Calatrava.



El museo de las Artes y las Ciencias es obra del arquitecto Valenciano Santiago Calatrava. El edificio está todavía en obras, pero la organización consiguió que se lo cedieran en exclusiva para la celebración de la *Campus*. Daba igual despegarte del monitor, ya que las vistas y los edificios eran impresionantes y dignos de admirar. El miércoles, la organización del evento nos sorprendió a los 2.000 participantes con entradas gratuitas para asistir al espectáculo que ofrecía L'hemisféric, una especie de planetario/IMAX con forma de ojo. Para más información: *http://leo.worldonline.es/revalien*. O la web oficial: *www.calatrava.com*.

Esta vista tan alucinante era lo que podías ver si salías de noche a tomar el fresco.

¿Un párpado? No, era la puerta de entrada...

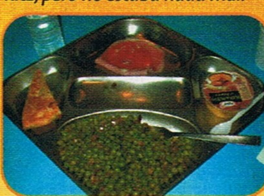
LA ORGANIZACIÓN DEL EVENTO

La organización de la Campus corrió a cargo de un gran equipo durante 9 meses

Poco hay que decir sobre la organización, salvo que el camping **no era** lo que todos esperábamos y no había suficientes duchas para 2.000 personas. Pero por lo demás, no hubo queja. Una conexión endiabladamente rápida, un ancho de banda de 34 MBps, 40 kilómetros de cable de cobre y 1 kilómetro de fibra óptica hacían que todo se comunicara muy rápido. Y la verdad es que, con esta velocidad, uno olvida más fácilmente las penas.



Comedor y comida. No es el Ritz, pero no estaba nada mal.



Quizá el camping fue de lo más criticado, y con razón...



Cada día teníamos un menú distinto, con primer y segundo plato.



Cuando voy a una party intento sentirme como en casa. ¡Me traigo hasta la figura de Lara Croft!

Texto: Daniel Palomares y Álvaro García. Fotos: José Castro y Álvaro García.

Tú eliges: ¿analógico o digital? No hay mejor manera de descargar tensiones...

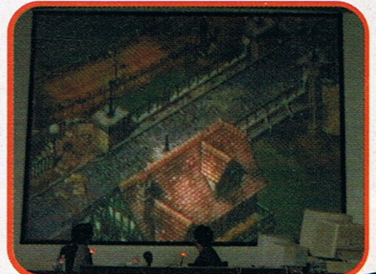
SCREENFUN estuvo en la Campus desde el primer día... Trabajando, ¡malpensados!



Paco, un fiel lector de SCREENFUN, nos muestra orgulloso la camiseta y la gorra que le tocó en un sorteo. A la izquierda nos muestra su número 1 de SF. ¡Enhorabuena!



|Watson| (izda.) y XrV son unos maestros programando en Flash. XrV fue ganador en programación demo 200K.



Los programadores de Commandos 2 dieron una conferencia sobre su juego.

METIDOS EN EL AJO

Cuando hablamos de juego en red, hay una única autoridad: la Asociación de Jugadores Online: A.J.O.

Claro que sí. Nosfe y su equipo (de más de 30 profesionales) se encargaron de que todos los campeonatos estuvieran a punto. Y lo consiguieron. En números redondos se apuntaron 64 personas para *Quake*, 150 para *Quake II*, 300 para *Quake III*, 18 parejas para *Age of Kings*, 40 clanes para *Counter Strike* y 67 parejas para *Starcraft* (montaron hasta un clon de *Battle.net*). Todos los horarios para las competiciones estaban publicados en un servidor de IRC interno. Un esfuerzo de coordinación y organización gigantesco.

Para más información:
www.area66.com,
www2.area66.com/el-frag/
www.quakecup.com/



El director del área juegos, Nosfe (izda.), y su equipo, se encargaron de que todo estuviera en orden.

ajo Asociación Jugadores On-line
www.area66.com



Éstos son los servidores con los que gestionaba los campeonatos la A.J.O. ¡Impresionante!





El dios Akiles (derecha), así le llaman. Al verle jugar comprendes el porqué. Parece que maneja el juego con su mente... En la foto de arriba con su rival, Skuda, en la entrega de premios.

CAMPUS PARTY 2K

UNA PARTY QUE 'PARTY' CON TODO

La *Campus Party* de este año era más internacional que nunca: además de venir gente de todos los puntos de España, han llegado personas de lugares tan distantes como Italia, Portugal y Alemania. ¡Hasta iban a venir dos chicas rusas!, aunque por problemas de última hora no pudieron asistir. Los organizadores se han encargado de mimarnos a todos. Por la noche, justo cuando aprieta el hambre, se servían horchata y fartons (dulce típico valenciano) para todos. Un piscolabis y ¡a seguir jugando!. **Una semana después, todos estábamos agotados: la falta de sueño y el cansancio comenzaban a hacer mella.** El domingo por la mañana se hizo la entrega de premios a los ganadores de los concursos. Nos invitaron a una deliciosa paella y, tras recoger los equipos y despedirnos de todos los colegas que hicimos en la *Campus*, nos fuimos tristes porque todo había acabado, pero contentos, porque sabíamos que el año que viene íbamos a repetir y a encontrarnos con todos vosotros de nuevo. ¡Hasta la próxima!

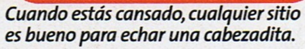
El Clan Roda de Valencia era uno de los más pintorescos. Constaba de muchos integrantes, y todos iban uniformados con una camiseta de color naranja, con sus nombres impresos y el logo del clan.



PrinceF, de Valladolid, decidió forrar su carpeta con pegatinas de SF. ¡Muy buen gusto, sí, señor!



Puede que hayas ido y quieras tener un recuerdo de la Party. O que no hayas ido y quieras tener una de las alucinantes camisetas que hemos traído desde Valencia. Para conseguirlas: SCREENFUN ref.: Campus Party 2K apdo. Correos 14.124, 28080 Madrid.





Cuando estás cansado, cualquier sitio es bueno para echar una cabezadita.

"Screen ¿qué?" "Fun, señora, Fun". Está claro... ¡Somos para todos los públicos!

UNA FINAL DE INFARTO

Sábado por la noche. Más de 100 personas se reunían en el salón de actos para alucinar con una final que quitaba el hipo. ¿Quieres saber más?



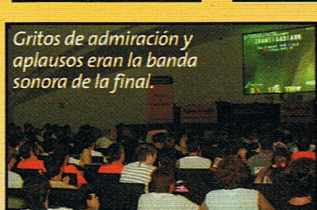
www.area66.com

Aquí tendrás un especial Campus Party 2K con todos los resultados de las competiciones, así como los vídeos y las demos de la final y links a otras páginas de interés. Ya sabes, si quieres que verdaderos maestros te enseñen a jugar al Quake, sólo tienes que bajártelas y podrás ver la final en directo en tu propia casa tantas veces como quieras. ¡Flipante!

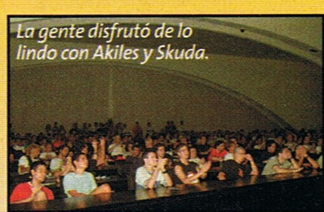








Gritos de admiración y aplausos eran la banda sonora de la final.



La gente disfrutó de lo lindo con Akiles y Skuda.

El sábado por la noche era el momento. Akiles llevaba una semana brutal, pero le seguían muy de cerca Skuda y Mataanos. Cualquiera de los tres es una auténtica máquina manejando el *Quake*, pero sólo uno puede resultar ganador. El nivel era tan alto que Nosfe, de la A.J.O, nos aseguró que podíamos salir a cualquier campeonato mundial y quedar en un buen puesto. Comienza la final de infarto. Cuando quedan dos segundos para que gane Skuda, Akiles le hace un frag y tienen que desempatar en un *sudden-death* de tres minutos de verdadero infarto. El resultado fue de 10-9, y el ganador fue Skuda. ¡Enhorabuena, campeón!

EL SABER NO OCUPA LUGAR

Cursos, conferencias, coloquios..., todo preparado para que no te aburras ni un segundo y ¡encima aprendas!

¿Que te apetece aprender?, ¿JAVA?, ¿FLASH?, lo único que tenías que hacer era darte prisa en apuntarte, ya que las plazas estaban limitadas. Entre otras podías encontrar: "Del gris al gris pasando por el color" (diseño de web, por Fernández Coca), "Música en Internet" (por Rafael Revert) y la conferencia que dio el viernes Manuel Toharia cuyo título era: "¿Es posible una inteligencia artificial 'real'?".



ASÍ FUNCIONA UN reproductor DVD

Los reproductores DVD son cada vez más económicos y potentes. Pueden reproducir en el PC juegos y películas DVD con un sonido y calidades supremas.

Conectores

En la parte trasera del reproductor hay diversas clavijas. En la parte inferior de esta página las presentamos.

DVD-ROM

● Un DVD-ROM es tan grande como un CD-ROM. Pero en lugar de tener 650 MB de capacidad de memoria, ofrece 19 GB.

En el DVD-ROM se graban los datos en las dos caras y en dos capas.

Entrada DVD

● Al igual que la mayoría de los reproductores de CD-ROM, muchos disponen de una bandeja para DVD o CD. Otros funcionan con un slot in (introduce los DVDs o CDs automáticamente).

Cable de bus

● El reproductor DVD se conecta a la placa base del ordenador mediante un cable de bus.

Lector láser

● El cabezal láser lee los datos de imagen y audio en las dos capas de información y en ambas caras del DVD, pero para ello hay que darle la vuelta.

● Como en el caso de los reproductores de CD-ROM, lee la información digital del disco y la convierte en impulsos eléctricos, lo cual da como resultado una serie de ceros y unos que el PC traduce a imágenes, texto o sonido.

INFO

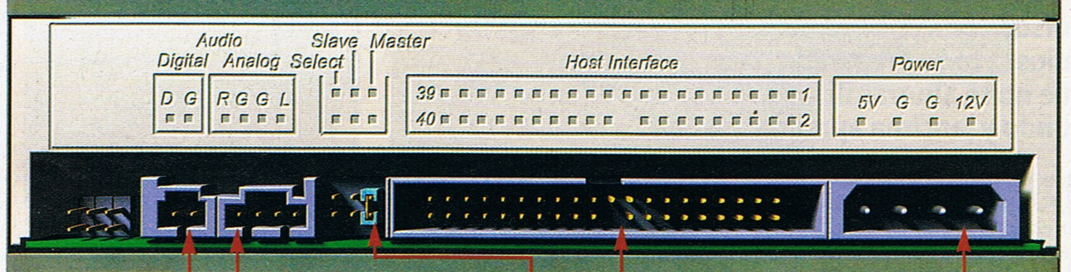
¿DVD o CD-ROM?

Los reproductores DVD actuales leen DVDs con una velocidad de hasta 16x. Como son compatibles hacia atrás, pueden leer CDs, ya sean CDs de audio o de imágenes. La velocidad aumenta con éstos hasta 40x. Estas diferencias radican en la capacidad de ambos tipos de discos: el DVD se graba en ambas caras y en dos capas superpuestas, y el CD solamente en una cara y en una capa. El cabezal del láser no tiene que estar yendo continuamente de la capa superior a la inferior para leer los datos, y gana así en rapidez.

Los kits de instalación DVD cuestan unas 22.000 pts. Ofrecen una velocidad de lectura máxima de 6x en el caso de DVD y 32x para CD-ROM. Si tienes un PC algo antiguo o poco potente, tendrás que hacerte con un equipo algo más caro con una tarjeta MPEG para conseguir unas imágenes nítidas y sin vacilaciones.

Para ello, sólo les merece la pena comprar un reproductor DVD a aquellas personas que reproduzcan frecuentemente juegos y películas DVD en el PC. Para el resto, es mucho mejor el clásico reproductor de CD-ROM. Por unos 8.000 pts. puedes encontrar reproductores con una velocidad de 50x.

Conectores



Audio Digital *Conecta el reproductor DVD (a través del conector digital de la tarjeta MPEG) con la tarjeta de sonido.*

Audio Analógico *Si quieres, puedes conectar el reproductor DVD a la tarjeta de sonido con clavijas analógicas.*

Jumper *Si el cable de bus también está conectado a un disco duro, el jumper ha de estar en slave. De lo contrario, debe estar en master.*

Conexión interna *La llamada host interface (conexión a la placa base del PC) se conecta con el cable de bus.*

Alimentación *El reproductor de DVD se conecta a la fuente de alimentación del PC a través de esta clavija vía cable de corriente.*

Texto: Elena Castellanos · Ilustraciones: Horst Kolodziejczyk



SUPERSTAR DVD

El DVD viene pisando fuerte: aquí tienes una muestra sobre lo que has de tener en cuenta si te quieres hacer con uno.

Las siglas DVD significan *Digital Versatile Disk*. En español sería algo así como *Disco digital versátil*. Y, efectivamente, el DVD es muy versátil. Actualmente están saliendo cada vez más juegos y enciclopedias en DVD. Sin embargo, no ha suplantado todavía al CD, principalmente por dos razones: primero, no todos los éxitos actuales están en DVD. Y segundo, los DVDs y los reproductores de DVD son más caros que los CDs.

La ventaja de los DVDs, por otra parte, es evidente: ofrecen una capacidad de almacenamiento mucho mayor. Un DVD puede contener hasta 19 GB de información. Esto es suficiente para almacenar enciclopedias con videosecuencias, juegos e incluso películas de vídeo en diferentes idiomas y con elementos añadidos, como el *making of* o entrevistas con los actores.

Lamentablemente, también tiene una desventaja. Nos referimos al código del país ①. Este código impide que puedas ver éxitos de EE UU como *The Kid*, con Bruce Willis, o la última comedia de Jim Carrey, antes de que se estrenen en las pantallas del cine.

El mundo se dividió en seis partes para designar los códigos de los países. Cada región tiene un código propio: Europa, Japón, Sudáfrica y Oriente Medio pertenecen a la región 2, y América del Norte (EE UU y Canadá), a la 1.

Fácil de instalar

Un reproductor de DVD se instala en el PC como un reproductor de CD-ROM. Por lo general, dispone de una salida de sonido digital y analógica. En la salida de sonido analógica se conecta una tarjeta de sonido corriente. En la salida de sonido digital va el llamado decodificador AC3 ②.

El decodificador AC3 es un decodificador Dolby Digital con el que se puede decodificar el Surround-Sound 5.1, que garantiza la sensación del cine y el sonido envolvente.

Las películas DVD se comprimen con el formato MPEG2 ③. Para decodificar esta información se necesitan programas como *WinDVD* o *PowerDVD*, herramientas software que, además de decodificar vídeo, presentan un conjunto de herramientas gracias a las cuales podemos controlar la reproducción, cambiar el idioma de la película o escoger distintas secuencias.

Pero el hardware también tiene que ser el adecuado. La decodificación ④ requiere muchos cálculos. Para una buena reproducción de vídeos necesitarás, como mínimo, un Pentium II o un Celeron con 400 MHz o un K6-III con 500 MHz y 64 MB RAM.

La tarjeta de gráficos adecuada

Aquel que quiera montarlo en un PC antiguo tendrá que instalar una tarjeta descompresora MPEG2 ⑤. Con una tarjeta gráfica de 8 MB será suficiente, pero lo ideal sería una tarjeta gráfica de nueva generación, como una TNT2 o GeForce-256. La ventaja de estas tarjetas reside en el *Motion Compensation*. Esta función permite una excelente reproducción.

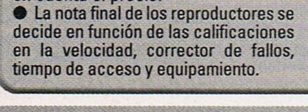
Cuando la CPU se debilita

Si tu procesador tiene menos de 400 MHz, no podrás disfrutar plenamente de los DVD. Los llamados DVD-Kits ayudan a aquellos procesadores que son antiguos o lentos. Se componen de un reproductor de DVD y de una tarjeta MPEG2. La tarjeta se ocupa de la descodificación de las películas de vídeo y, de esta manera, libera de trabajo al procesador. Así podrás disfrutar con un Pentium II 266 de vídeos en DVD con todo lujo y velocidad.

La buena elección

La oferta de reproductores de DVD es muy amplia. Aquel que tenga un PC con una CPU rápida y buena tarjeta de gráficos deberá optar por el reproductor más rápido que haya. Actualmente, la velocidad máxima de los DVD es de 16. Si ya tienes un reproductor de DVD (y su correspondiente software) pero no estás contento con tu reproductor porque sólo tiene, por ejemplo, velocidad a 4 ó 6X, entonces te convienen las llamadas versiones Bulk. Son mas simples y, en general, aparte de los drivers, no adjuntan ningún software, por lo que resultan más económicas.





Así hicimos el test

- Para el sistema de prueba utilizamos un Pentium III con 450 MHz y 128 MB SD-RAM. Aparte de los componentes habituales (para gráficos y sonido) no se instaló ninguna otra tarjeta.
- Cada reproductor de DVD se probó en el sistema operativo Windows 98.
- Todos los reproductores de DVD se probaron con el programa de prueba *DVD Tach*. Todos los reproductores pasaron la prueba cinco veces y, conforme a los resultados, se determinó el valor medio.
- El *tiempo de acceso* es el tiempo que pasa hasta que podemos utilizar el CD o el DVD. Se determina desde el momento en que se introduce el CD o DVD hasta el acceso al mismo.
- El equipamiento incluye todo el software, desde tornillos y cables hasta el manual, y se evaluó teniendo en cuenta el precio.
- La nota final de los reproductores se decide en función de las calificaciones en la velocidad, corrector de fallos, tiempo de acceso y equipamiento.

Términos

Éstos son los términos técnicos (con su descripción) que suelen darse en el ámbito de los reproductores DVD.

① Código del país
Nos indica de qué región es el reproductor y qué DVDs pueden verse. Europa pertenece, junto con Asia, Sudáfrica y Oriente Medio, a la región 2.

② Decodificador AC3
El decodificador se conecta a la salida digital del reproductor DVD. Con él se puede decodificar el sonido 5.1-Surround.

③ MPEG2
MPEG Layer 2 o, simplemente, MPEG2 (MPEG = Motion Picture Experts Group), es el estándar actual para la codificación de videoinformación comprimida.

④ Decodificación
La información (comprimida) tiene que ser decodificada para que pueda verse.

⑤ Las tarjetas MPEG2
Ayuda cuando el rendimiento del procesador no es óptimo, decodificando la información codificada. De esta manera alivia al procesador y a la memoria de trabajo.

⑥ Tiempo de acceso
Define el tiempo que se necesita desde que se inserta el CD/DVD hasta el acceso a la información.

El campeón
AOpen DVD-1640 Pro

El reproductor de DVD amplía la ya de por sí extensa oferta de AOpen.

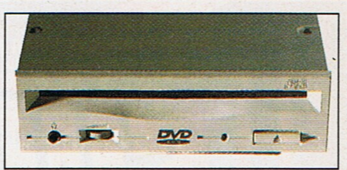
Presentación: En el paquete se adjuntan los cables de audio, tornillos y un manual excelente. En la parte frontal se encuentra el agujero para los auriculares, el botón del volumen, el de stop/eject y un led de uso del DVD. Por desgracia, falta un botón de eject de emergencia. Incluye el software de decodificación *Cyberlink PowerDVD* y un diskette de instalación.

Tiempo: El AOpen es el reproductor más rápido que hemos probado con una velocidad de 38,4 para los CDs y de 14,2 para los DVDs. Los tiempos de acceso podrían ser algo más cortos, aunque no se salen de lo normal.

Corrector de fallos: Es, tanto para CDs como DVDs, el que mejor responde.

Resumen: El reproductor DVD de AOpen convence por su inigualable velocidad y el excelente soporte técnico del proveedor.

El reproductor DVD-1640 Pro de AOpen es el mejor en todos los campos



Muy cómodo: en lugar de una bandeja, el aparato dispone de un slot de entrada.



El paquete básico
Pioneer DVD105S



Por 28.500 pts. tienes este reproductor que incluye dos juegos y un descodificador MPEG2.

Pioneer seduce con su *DVD105S*: muchas prestaciones a un buen precio.

Presentación: El *DVD105S* es una versión Bulk; es decir, que su presentación es muy simple. No incluye manual, ni cables, ni tornillos ni software. En la parte frontal se encuentra la entrada de los auriculares, el volumen, el led de uso y una tecla stop/eject.

Tiempo: Su velocidad es muy buena: 38,4 en el uso de CD y 14,1 como máximo usando DVDs. Los tiempos de acceso son de los más reducidos, con 7 segundos para el DVD y sólo 9 para el CD.

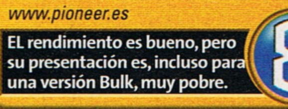
Corrector de fallos: El corrector de fallos para los CDs es muy bueno. Para el DVD es un poquito peor, pero sigue siendo muy aceptable. La velocidad máxima es bastante rápida.

Resumen: Sin extras al ser una versión Bulk, pero con una velocidad y rendimiento inigualable.



Gracias al slot de entrada, los DVDs y los CDs se introducen fácilmente.





El paquete completo
Guillemot Maxi DVD12x



Detalle a tener en cuenta: el Maxi DVD12x falla en el corrector del DVD.

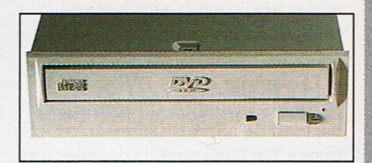
En la prueba utilizamos el paquete completo de Guillemot.

Presentación: En el paquete encontrarás un manual muy completo, cables de audio e IDE y tornillos. El frontal es un poco pobre: únicamente dispone de un eject de emergencia, una tecla stop/eject y un indicador de servicio. Tiene junto, con el diskette de instalación, el software de aplicación *PowerDVD 2.1*.

Tiempo: Con una velocidad máxima de CDs a 38,4 nos acercamos al valor óptimo. Los valores con DVDs son también buenos con 10,8. Los tiempos de acceso, de 12 segundos para DVD y 18 para CD, son demasiado largos.

Corrector de fallos: En el uso de CDs, el corrector de fallos es bueno; pero con DVDs, los fallos se dan frecuentemente. Si el índice de errores es elevado, el aparato no logrará la velocidad máxima.

Resumen: En general, los valores son los adecuados, pero el corrector falla un poco en los DVDs.



Un panel frontal simple: sin botón de volumen ni conector para auriculares.





El escaso
NEC DV5700



El DV5700 tiene un equipo muy completo, pero falta un programa decodificador.

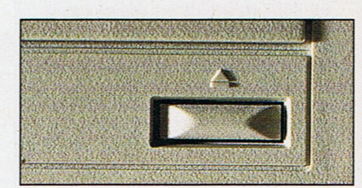
El *DV5700* es un buen reproductor, pero con pocos accesorios.

Presentación: La presentación es descuidada: faltan los cables y tornillos necesarios, y en lugar de un manual, lleva una hoja plegada. En el frontal del aparato se encuentran el conector de los auriculares, el volumen, la tecla eject, el led de uso y una tecla stop/eject. El único software que incorpora es el diskette de instalación.

Tiempo: La velocidad: 38,1 para CDs y un máximo de 10,8 para DVDs. En el DVD, los valores son excelentes. Los tiempos de acceso son de 14 segundos para el DVD y 12 para el CD.

Corrector de fallos: La corrección es inigualable para los CDs defectuosos. Con los DVDs, sin embargo, el reproductor falla un poquito.

Resumen: ¡Un reproductor muy sencillo a un buen precio!



Un frontal muy cómodo: la tecla eject es fácilmente accesible en el NEC-Drive.



Blood Bowl



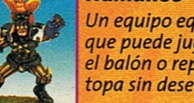
En el mundo de fantasía de Warhammer también hay sitio para el deporte, pero ¿quién dijo que el deporte era sano?

El mundo de Warhammer está lleno de las cosas más extrañas y fantásticas que podamos imaginar, pero sus habitantes, cuando se aburren de pegarse entre ellos y de correr delante de dragones, tienen ganas de ver a otros en problemas, así que compran unas entradas y se van al estadio de Blood Bowl, el deporte más famoso de la fantasía.

Pero ¿qué eso del Blood Bowl? Piensa en el fútbol americano, ese deporte en el que once tipos con protecciones reparten "de todo" para conseguir llevar un balón con forma de melón hasta la zona del contrario. Empecemos por ponerle pinchos al balón, que si no, resulta muy fácil. Imagina ahora que se enfrentan equipos de orcos contra equipos de elfos... Cada raza prepara un conjunto propio con sus ventajas y sus desventajas. ¿Te parece poco? ¡No hay problema!, porque los jugadores de Blood Bowl son cualquier cosa menos honrados, y hacen todo lo que pueden para obtener ciertas ventajillas respecto a sus rivales. Muchos de ellos introducen armas de contrabando en el campo: cosas discretitas, como puñales envenenados, motosierras o ¡una apisonadora! Y es que hacen cualquier cosa por ganar. Como acudir a la magia. No es extraño ver a un jugador todo ufano y contento, él, a punto de marcar y ver como el mago del equipo rival ¡lo convierte en rana!, o lanza una bola de fuego que acaba con nuestra formación. Y es que el mundo de Warhammer es muy injusto...

Los equipos

Podrás encontrar doce equipos diferentes. Aquí te comentamos algunos de los más cañeros aunque, pensándolo bien, ¡todos lo son!

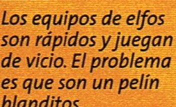


Humanos
Un equipo equilibrado que puede jugar con el balón o repartir estopa sin desentonar.

Goblins
Los primos pequeños de los orcos son unos tirillas, pero no tienen escrúpulos en utilizar armas secretas.

Orcos
Otro equipo equilibrado, aunque con cierta tendencia a la agresividad. Hay cosas que se llevan dentro.





Elfos
Los equipos de elfos son rápidos y juegan de vicio. El problema es que son un pelín blanditos.



No muertos
Estos pobres no tienen muy claro para qué sirve el melón ese. ¡Pero es una excusa para cargarse a los rivales!



Skaven
Es el equipo más rápido, y no juega mal del todo. Aunque a estas ratillas gigantes les falta músculo.

Desde luego, es normal que este deporte haga furor entre las masas. Puede pasar de todo ¡excepto que te aburras! Y lo mejor es que en esta edición podemos encontrar prácticamente cualquier cosa que necesites para jugar: un libro de reglas que describe los doce equipos, sus jugadores y las habilidades especiales que tienen (y que pueden aprender los jugadores). También hay un equipo de humanos y otro de orcos, dados, el campo de juego y un montón de cartas con las que hacer la puñeta a nuestro rival. ¡Te vas a reír de verdad!



Yo a este tipo le daba el balón, no sea que se cabree más todavía.

Libros

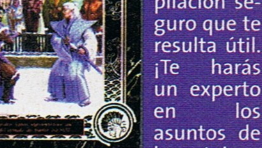
La Corte de Invierno

Una ampliación más para *La Leyenda de los Cinco Anillos* que nos ofrece el clásico surtido de contenidos.

El invierno es bastante duro en Rokugan. La nieve y el frío hacen que los orgullosos samurais prefieran quedarse en casita, calentándose en la chimenea. Pero eso no hace que la maquinaria de intrigas del Imperio Esmeralda se pare. Con todos los samurais pasando frío al lado de la estufa, la corte se convierte en un hervidero de mentiras y traiciones. Todos quieren obtener el favor del emperador, aunque no te confíes: ¡ahora, una palabra es más peligrosa que una espada!

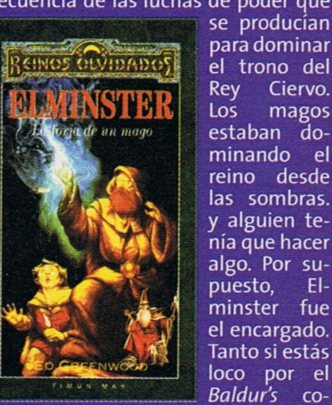
En *La Corte de Invierno* podrás encontrar la descripción de la casa imperial, las escuelas de las familias Otomo y Seppun, los planes de cada uno de los siete clanes y la descripción de algunos de los clanes menores. También encontrarás historias y nuevas habilidades, ventajas y desventajas. Con un poco de todo, esta ampliación seguro que te resulta útil. ¡Te hará un experto en los asuntos de la corte!





Elminster, la forja de un mago

Ahora que estamos todos esperando como agua de mayo que salga de una vez *Baldur's Gate II* (ver págs. 10-11), no está de más que descubramos cosas sobre el mundo en el que se ambienta este juego de ordenador. Está basado en el juego de rol más popular, *Los Reinos Olvidados*. Y para saber de qué va el mundo, nada mejor que conocer la historia del personaje más importante y poderoso que pisa por aquellas zonas. Elminster es el mago definitivo, poco menos que un semidiós, pero también fue un jovencillo torpe y despistado que tuvo que ver como un dragón destruía su pueblo. Todo era consecuencia de las luchas de poder que se producían para dominar el trono del Rey Ciervo. Los magos estaban dominando el reino desde las sombras, y alguien tenía que hacer algo. Por supuesto, Elminster fue el encargado. Tanto si estás loco por el *Baldur's* como si eres un rolero aficionado al AD&D, ¡vas a ver lo que es el poder!



Danger Girl

A James Bond y Ethan Hunt los han jubilado. ¡Ahora el bacalao lo cortan súper espías femeninas como Natalia Kassle, Abbey Chase y Sydney Savage!

Para ser una Danger Girl hace falta ser guapa, atlética, y tener mucho talento. ¿Crees que puedes dar el tipo?

Abbey Chase es la más reciente incorporación al equipo Danger Girl.

Aclarémoslo desde el principio: aunque *Danger Girl* esté protagonizado casi exclusivamente por chicas, éste es uno de esos cómics dirigidos principalmente al público masculino. Es difícil encontrar un momento en el que no aparezcan mozas ligeras de ropa, en posturitas sugerentes, o luciendo generosos escotes. ¡A veces te da la sensación de que estás leyendo el *Playboy!*

Pero sería terriblemente injusto señalar el descarado regodeo en la anatomía femenina como lo único destacable de *Danger Girl*. Leer las aventuras de estas avispadas muchachitas es como ver una buena película de acción. El ritmo frenético de la acción, la forma de resolver las situaciones, el sentido del humor, los personajes... todo parece recién salido de alguna aventura de James Bond. De hecho, el jefe del equipo Danger Girl tiene un sospechosísimo parecido con Sean Connery: ¡un divertido guiño del dibujante al veterano actor!

Hablando del dibujante, ¿te hemos comentado que se trata de J. Scott Campbell? ¡Sí, el mismo artista que se hizo famoso dibujando *Gen 13*, uno de los más sonados bombazos de Image! Gracias a su fino arte con el lápiz, *Danger Girl* entra por los ojos desde la primera ilustración. De hecho, el autor pone tanto esmero en cada página que la serie está teniendo serios problemas para mantener una periodicidad regular. ¡Menos mal que los resultados hacen que merezca la pena esperar!

El fulminante éxito de *Danger Girl* en Estados Unidos ha motivado a preparar un videojuego de Playstation, actualmente en desarrollo. No se conocen muchos detalles al respecto, salvo que será una aventura de acción en tercera persona, al estilo *Tomb Raider*, y que llevarás a las tres chicas protagonistas del cómic.

Textos: Gabriel P.-A. Fotos: Archivo SCREENFUN

PLANETA DEAGOSTINI
Formato: grapa
24 páginas
225 pts.

INFO

¿Quiénes son las Danger Girls?

Natalia Kassle: exagente rusa. Su habilidad con los cuchillos es incomparable. Es la más tranquila del grupo, y muy misteriosa.
Sydney Savage: agente australiana. Domina el látigo y disfruta con el riesgo.
Abbey Chase: una especie de aventurera a lo Lara Croft, experta en civilizaciones antiguas y artefactos místicos. Es una tiradora extremadamente precisa.
Silicon Valerie: la benjamina del equipo. Con los sistemas informáticos no hay quien la supere.

De izda. a dcha: Natalia, Abbey y Sydney. ¿Cuál es tu favorita?

ScreenFun ¡Sorteo!

¡No pierdas la oportunidad de hacerte con uno de los tres packs con los tres primeros números de los cómics 'Danger Girl' que sorteamos! Manda una postal o carta a: SCREENFUN Ref.: Danger Girl apdo. 14.116, 28080 Madrid.



TV

Autos Locos

Tras su paso triunfal por la DC, los Autos Locos viven una nueva época dorada de popularidad.

CARTOON NETWORK
Lunes a viernes
17:55 / 00:20 H
Fin de semana
19:10 / 03:55 H

¡Y allá van de nuevo!". Con estas palabras se da el banderazo de salida a las disparatadas carreras de los Autos Locos, una prueba automovilística estilo rally, donde todo vale con tal de llegar primero. Los pilotos que participan son de lo más estrafalario: Mafio y sus pandilleros, el profesor Lokovich, los hermanos Macana... Ya han pasado treinta años desde que el dúo Hanna & Barbera creara a estos entrañables personajes, y aún hoy conservan la frescura y el carisma que los llevaron a la fama, así como el afecto de millones de telespectadores en todo el mundo.

Cada episodio, de diez minutos de duración, es imprevisible. Cualquiera de los competidores puede ganar la carrera, aunque hay una notable excepción a esta regla: ¡el inefable Pierre Nodoyuna y su perro Patán! Este diabólico sujeto tiene el dudoso honor de ser el más tramposo y fullero que jamás se haya asomado a la pequeña pantalla, y ostenta el aún más dudoso récord de no haber ganado una carrera jamás. Si se dedicase a correr con su Súper Ferrari hacia la meta en vez de perder tiempo buscando atajos y preparando trampas (que invariablemente acaban volviéndose contra él), seguro que las cosas le irían mucho mejor. A pesar de que es un perdedor nato y un tramposo, se trata del personaje más popular de la serie, y su fama le ha llevado a protagonizar su propio show: *El escuadrón diabólico de Pierre Nodoyuna y Patán*. ¡Pero esa es otra serie de la que ya hablaremos en su momento!

Los hermanos Macana, con su rocomóvil, usan tremendos garrotes y fuerza prehistórica para abrirse paso.

Penélope Glamour no tiene ni idea de cómo cambiar una rueda, pero, ¿quién sería capaz de resistirse a sus encantos?

Rurouni Kenshin
EL GUERRERO SAMURAI

Canal+ vuelve a poner en antena su serie de anime de más éxito, ¡'El Guerrero Samurai'!

CANAL+
Lunes a viernes
9:50 H
Reposición

Battosai el carnicero: así apodaban a Kenshin Himura durante la guerra civil, debido a la cantidad de hombres que asesinó en nombre del nuevo gobierno. Cuando llegó la paz, este formidable samurai renegó de sus sangrientas hazañas, y ahora se ha convertido en un simple vagabundo, pacífico y amable, que detesta la violencia. Sin embargo, un hombre como él no puede estar mucho tiempo alejado de los problemas, y su legendaria técnica Hiten Mitsurugi tendrá que volver a la acción para defender a los inocentes... ¡aunque sea con una espada de filo invertido!

Esta serie de anime se ha convertido en una de las favoritas del público gracias a su bonito dibujo, acción trepidante y apasionados personajes. Sus temas más recurrentes son la amistad, la justicia y el arte de la esgrima, aunque no falta un poco de romance. La serie *El Guerrero Samurai* está inspirada en el manga *Ruroni Kenshin*, de reciente publicación en España.

A raíz del éxito de la serie de televisión, Glènat se ha animado a publicar una edición española del manga de Nobuhiro Watsuki, respetando el formato de la edición francesa. Ya llevan ocho tomos, y siguen.

NEWS

¡Las próximas películas de la factoría Disney!

¡Ya se sabe cuál será la película de Disney de este año: *The Emperor's New Groove!* Trata de un príncipe inca al que una bruja ha transformado en llama. Aunque pueda sonar a algo parecido a *La bella y la bestia*, en realidad está más en la línea de *Aladdin* y *Hércules*. La peli está acabada, y ahora trabajan en *Atlantis* (ver imagen dcha.), una película más seria, con la que Disney romperá moldes.

¡El nuevo Anakin, desvelado!

Este *bollycao* se llama Hayden Christensen, y ha sido seleccionado por George Lucas para interpretar a Anakin Skywalker en *SW: Episodio II*, desechando la candidatura de DiCaprio. Es un perfecto desconocido pero, según Lucas, en las pruebas con Natalie Portman el tío lo hizo fenomenal.

Spiderman salta al cine

¡Spidey está de moda! Videojuego de Playstation, serie de dibujos en Antena 3 (dentro de *Club Megatrix*, por la mañana), ¡y ahora, película! Los actores están ya escogidos (a Spiderman lo interpretará Tobey McGuire) y el director será Sam Raimi, ¡el de la trilogía de *Evil Dead!* Raimi ha declarado que quiere que Spiderman se balancee por entre los rascacielos de la forma más elegante y realista posible, y va a contratar a acróbatas de alto nivel para conseguirlo.

'Animaniacs' en Cartoon Network

A partir del 18 de septiembre, de lunes a viernes y a las 18:30, Cartoon Network empezará a emitir nuevos episodios de *Animaniacs*, ¡la galardonada serie de dibujos en la que ha colaborado Steven Spielberg! Los amigos de los hermanos Warner (Yakko, Wakko y Dot) tienen mucho que celebrar, porque estos episodios son inéditos en España.

CHICKEN RUN
Evasión en la Granja



1 Érase una vez una horrible granja, unos malvados amos y unas pobres gallinitas.

2 En tan inhóspito lugar habita Ginger, una gallina muy especial que sólo piensa...

3 ...en escaparse. Pero, por desgracia, sus intentos de fuga siempre resultan frustrados.

SCREENFUN ¡SORTEO!
Estas gallinas son una auténtica locura ¿Te gustaría llevarlas encima? Pues ya puedes, sorteamos 10 packs de camiseta y huevera. Y dentro de cada huevera, los personajes dibujados en huevos de escayola.
SCREENFUN, ref.: Chicken Run
apdo 14.151,
28080 Madrid.

4 Las cosas se complican en la granja. Aquellas gallinas que no pongan suficientes huevos acabarán en la sartén de la malvada guardiana, Mrs. Tweedy.

5 Ginger descubre que están en peligro y organiza un intento de fuga para todas. Nick y Fetcher, las ratas mercenarias, les conseguirán instrumentos a cambio de comida.



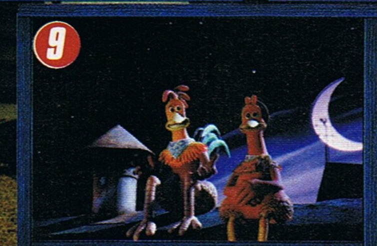
Mientras siguen con sus planes, reciben una inesperada visita: Rocky, un apuesto gallito americano ¡que puede volar!



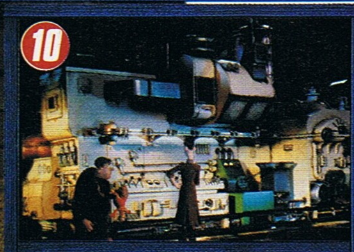
Salvo la pragmática Ginger, las demás no tardarán en caer rendidas a los pies del vanidoso gallo. Ginger hace un trato con él.



No le delatará por haberse escapado del circo si las enseña a todas a volar.



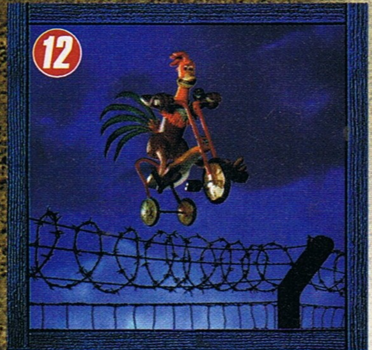
En la granja, el egoísta de Rocky aprenderá a valorar la solidaridad. ¿Será por amor?



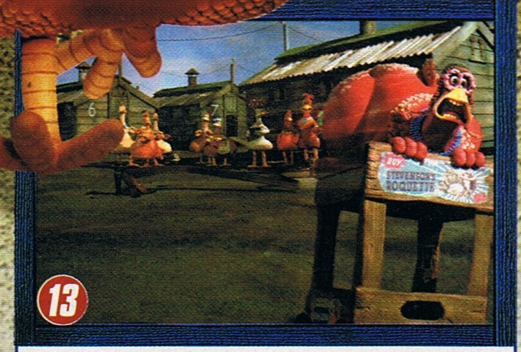
Los granjeros han construido una máquina para hacer pastel de pollo, y Ginger...



... será la escogida para probarla. Rocky acudirá a salvarla y demostrará su valor.



Rocky abandona a las gallinas: ¿qué le llevará a hacer eso? ¿oculta algún secreto?



Mientras, las gallinas siguen adelante en sus desesperados intentos por escapar del infierno, e idean construir un avión.



Fuera de la granja, Rocky descubre que la máquina ha sido reparada. ¿Volverá para ayudarlas? ¿Conseguirán escapar?

Viven atrapadas tras una alambrada, son presas de unos canallas explotadores y temen por sus vidas. Pero espera: no te estamos hablando de Alcatraz, ni de un campo de prisioneros de la Guerra Mundial; tampoco es un secuestro, sino algo mucho peor, más cruel, con los peores guardianes que puedas imaginar... y ellas no son delincuentes, ni combatientes, ni asesinas: ¡son dulces gallinas con ansias de libertad! **Con Ginger a la cabeza, llenando la cabeza de pajaritos a sus compañeras sobre lo que les espera en el exterior, y la aparición en escena de un dandy llegado de América, Rocky, vivirás una experiencia emocionantísima.**

Los directores Peter Lord y Nick Park, miembros del oscarizado equipo Aardman, han pretendido hacer un homenaje a la famosa película *La gran evasión* (1963), protagonizada por Steve McQueen, pero en versión de plastilina. Para su empresa no han escatimado en medios ni en talento. Detrás de la factoría Aardman, creadores de *Wallace y Gromit*, está la productora de Steven Spielberg, Dreamworks, que después de demostrar su supremacía en animación *(El príncipe de Egipto, HormigaZ)*, vuelve a la carga. Además de un diseño de personajes y escenarios de lo más atractivo que puedas imaginar (y si no, echa un vistazo a la caja de protagonistas) verás una serie de planos arriesgados y fabulosos, empezando por unos primeros minutos a toda velocidad en los que Ginger no para de intentar escaparse. Tampoco falta el suspense, que llega en el momento cumbre de la película: ¡al loro con el rescate que Rocky hace de Ginger atrapada en la máquina de pastel de pollo! Y no falta un final apoteósico en el que todo se le complica a nuestras intrépidas gallinas. Todo este derroche de imaginación y efectos viene acompañado de un argumento de primera, capaz de imprimir carácter y sentimientos a todos los personajes de la película. ¡Te morirás de gusto!

Texto: Elena Castellanos

Espectáculo 10 | Emoción 9 | Desarrollo 9

Evasión en la granja

Animación en plastilina para todos.

Estreno: 18/8 | **Todos los públicos**

www.chickenrun-evasionenlagranja.com

Intérpretes: Ginger, Rocky, Babs, Fowler, Mr. & Mrs. Tweedy, Nick & Fetcher.

Las gallinas de plastilina protagonizarán la evasión más divertida de la historia del cine. **10**

PERSONAJES



Valiente, decidida e inteligente. Ella encabezará la gran evasión. Ginger podría escapar sola, pero no quiere abandonar a sus colegas de corral. En España ha sido doblada por Olga Cano, la voz de Ally McBeal.



Un gallo made in USA que vuelve locas a las nenas de la granja. Es un poco egoísta, pero cambiará. En América ha sido doblado por Mel Gibson, y aquí por Ramón Langa, la voz habitual de Bruce Willis.



Es muy ingenua y despistada. Nunca para de tricotar y no sabe el peligro en que se encuentran ella y sus compañeras.



Avariciosos, malvados y amargados. Ella es mala con todos y él es un bruto que sólo sabe obedecer sus órdenes.



El único varón de la granja, un gallito entrado en años que no para de hablar de su pasado en la aviación ¡como mascota!



Son maestras de la especulación, pero sus dotes servirán de mucho a las gallinas. Han sido dobladas por Gomaespuma.

UNAS RISAS

—¿Conoces el chiste del camello?
—Pues no...
—¿A que joroba?

¿Por qué los hombres se ponen tan contentos cuando terminan un puzzle en dos meses?
—Porque en la caja pone: "De 3 a 5 años".

Estaba a punto de ser ejecutado el reo cuando le preguntan:
—¿Cuál es tu último deseo?
Y el reo contesta:
—Pues que si me podrían ahorcar por la cintura, porque del cuello siento como que me ahogo.

¿Cuál es el hombre más manso del mundo?
—El hijo de Supermán: Supermancito.

—¿Qué es lo peor de comprarse un boomerang nuevo?
—Que tienes que tirar el viejo, tirar el viejo, tirar el viejo, tirar el viejo...

¿Por qué el único policía de Lepe lleva un chándal por uniforme?
Pues porque la gente de lepe siempre ha pedido un poli-deportivo.

¿Qué es una boda?
Es el único funeral donde los muertos pueden oler las flores.

¿Cómo se dice "el perro se está comiendo un donut" en ruso?
"Trosky maska rosca".

Un ladrón entra en una tienda:
—¡La pasta! —grita.
—Al fondo, a la derecha —contesta la dependienta.
—¡Que no, las pelas!
—¡Sí, anda, pélalas tú!

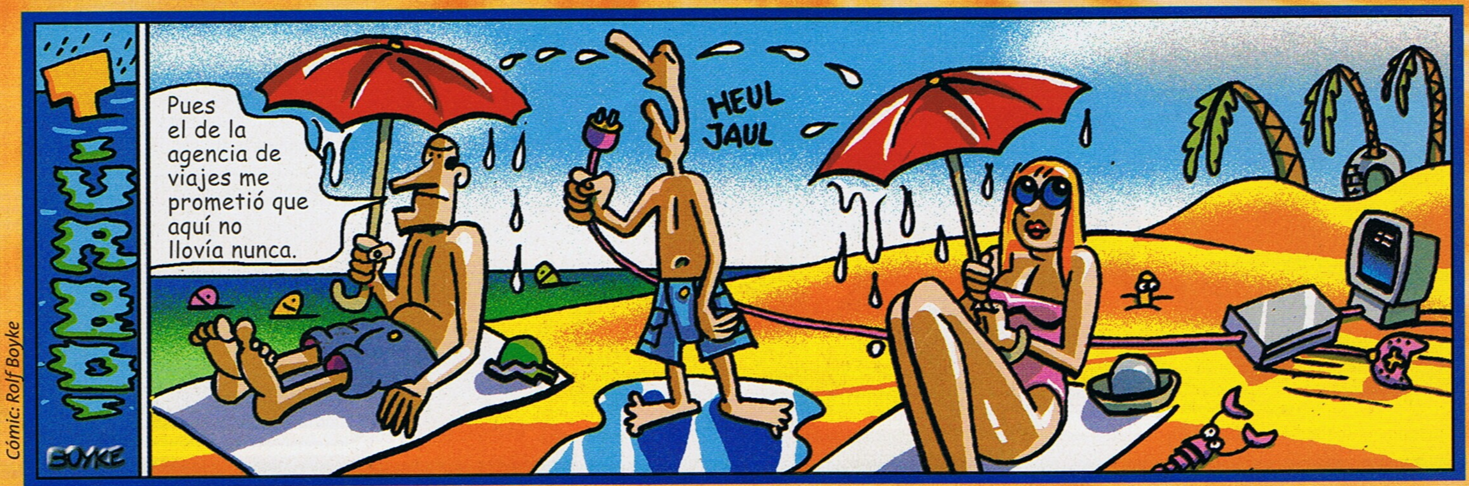
—¿Por qué los de Lepe se ponen gafas de sol para ir a vendimiar?
—Para protegerse de los rayos UVA.

1X PLAYSTATION

¿Quieres ganar una Playstation? Descubre la palabra clave que se esconde en el autodefinido y mándanosla al apdo. de Correos 14.112, Madrid 28080, ref.: AUTODEFINIDO 16. Nuestra pista de este mes: la banda sonora del juego pertenece al famoso grupo Offspring. El nombre del ganador saldrá publicado en el número 17 de SCREENFUN.

Juego: '... Fantasy' / 24 horas — Vocal delgada / Relativo al aire — Interjección / Lugar para vivir — Para agarrar (plural) / Espíritu — Vocal redonda / Famoso extraterrestre — Vivía en Troya / Fósforo — Signo de suma / Nitrógeno — Última vocal / Astro rey — Juego: '... the Express' / Newton — Lamentos, tristezas / Juego: '... Men' — Etnia, casta, pueblo, origen, linaje — Niña pequeña / Hogar — Envase hecho de hojalata / Yodo — Cincuenta / Famoso político chino (al r.) — Monja, hermana / Animal que salta — Familia de la foto / Pero — Morder (los ratones) / Interjección — Nota musical / Radio — Máxima, regla, / Cierra el abecedario — Primera letra / Plantas hermosas — Emitir, desprender / Inicial de Roma — Inicial de 'Zelda' / Flácido — Vocales de 'boda' / Se celebran en la Iglesia — Faradio / Guiso — Héroe sin cuello de todas las plataformas — Nota musical / Lo hace la vaca — Mil / Insignia, broche — Condimento indispensable / A nosotros — Dueño / Tonelada — Animal parecido a la ballena — ¡Para, caballo! / Alimento básico — Ovni / País de Oriente — Letargo, sueño profundo / Venda — Criado de Frankenstein / '... Lanka' — Inicial de España / Metal precioso — Cien / Fortuna, logro, triunfo — Azufre / Quinientos — Al revés, sonido musical / Preste — Zona, espacio / Período — Al r., protagonista de cómic (fem.) — Inicial de Ramiro / Regalas — Resto del café — 'Expediente ...' / Agraviado, lastimado — El que cose los trajes — Al revés, era capaz / Pensamiento — Al revés, baile tradicional (pl.) / Mil — Tonelada / Letra desaparecida del abecedario — Ciudad española en el norte de África — Tipo de flor / Sobresalto, miedo — Nombre árabe / Rezar — Casa de perros / No es éste ni ése — Cincuenta / Tipo de música — Señal de socorro / No mucha — Lleva consigo / Acción de besar — Utilidades / Interjección de ánimo — Acción y efecto de robar / Catedral — Se hace con leche de vaca / Pájaro — Temperatura / Al revés, problemas — Agujero, hoyo / En Extremadura — Al revés, dibujo en la piel / Preposición — Símbolo del estroncio / El ángel del Messiah — Mire / Tiempo — Instrumento musical de viento / Nota — Ciudad de la República Dominicana — Al revés, natural de Letonia — Mil / Deuterio — Escuché / Preposición — Oxígeno — Demonio

1 2 3 4 5 6 7 8 9



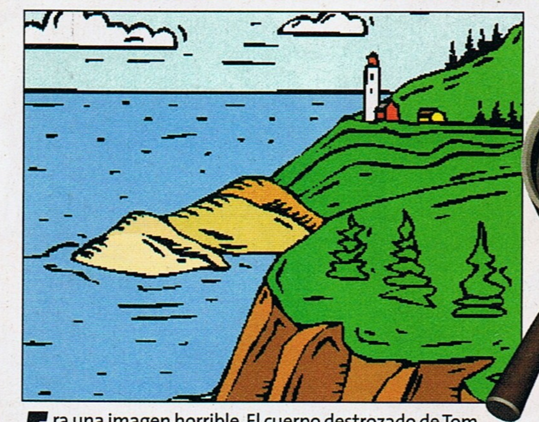
Cómic: Rolf Boyke

LA COSA

¿Deformado? Eso no es nada: en la realidad, él acostumbra a deformarse mucho más, ¡y sin ayuda de nadie! Él es...

Busca al asesino

¡Tendrás que hacer de comisario!



Era una imagen horrible. El cuerpo destrozado de Tom Turner se encontraba tendido en la playa. Todavía conservaba puesto su traje de motorista, con sus pesadas botas y sus guantes de cuero. Mark Miller explicó a los agentes que no había hecho el tour de siempre porque le dolía la espalda y que, en cambio, había ido en busca de setas. "Cuando regresé a las tiendas de campaña vi como se peleaban dos personas. Eran Tom y Jessica, una pareja de nuestro grupo que discutía a menudo. Yo no quise inmiscuirme y me escondí detrás de una tienda de campaña. El ambiente se iba caldeando por momentos. Tom agarró furioso una llave inglesa y le golpeó a Jessica en la cabeza. Entonces se tuvo que dar cuenta de lo que acababa de hacer, porque se alejó corriendo como un loco y seguramente se suicidó". Al investigar el arma con el que Jessica había sido golpeada, se encontraron en él las huellas dactilares de Tom. El comisario Nick Nose arrestó inmediatamente a Mark Miller. ¿Por qué?

¿Cómo podía tener el arma del crimen las huellas dactilares de Tom, si éste tenía puestos los guantes cuando murió? Mark Miller había mentido. Cambió las pruebas y era el verdadero asesino.

SE BUSCA





Arriba, abajo, derecha, izquierda, chu, chu, abajo... ¡Socorro, esta chica es la bomba, no hay quien siga su ritmo desenfrenado! Los bailarines de Ulula se pierden cada dos por tres; por eso no hay dos viñetas iguales. Busca las cinco diferencias.

HABLANDO DE JUEGOS

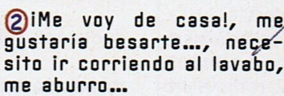
Cada oveja con su pareja. Cada frase define un juego, pero algún duende malvado lo ha liado todo. ¿Sabrás volver a unirlo?

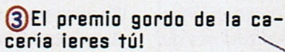


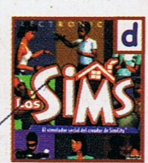
b

c

1. ¿Quieres ir a todo gas entre las hileras de casas de Manhattan o huir a toda velocidad de los polis de San Francisco?
2. ¡Me voy de casa!, me gustaría besarte..., necesito ir corriendo al lavabo, me aburro...
3. El premio gordo de la cacería ¡eres tú!
4. ¿Podrás desvelar el misterioso secreto de la ciudad?
5. Trascendiendo el tiempo y el espacio, éste es un relato eterno sobre almas y espadas.
6. Un paso más en la conquista de las civilizaciones.













GALERÍA SCREENFUN

Buscas la fama, pero la fama cuesta. Y aquí es donde vas a empezar a pagar... ¡con dibujos!



1

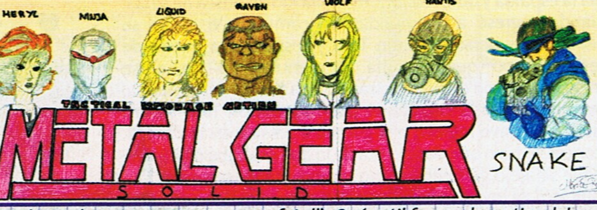
Este impresionante trabajo media originalmente 420X297. Los colores, la cuidada aplicación de las sombras, el perfil de Squall con ese toque personal que le ha dado la artista... ¡Magnífico!

Isabel Mª Ortiz (Barcelona)



Cristina Blanch (Barcelona)

Cristina sabe bien quién es la auténtica estrella en RE3...



María Royo (Madrid)

"A Ocelot no lo pongo porque me cae fatal". ¡Qué sutil forma de castigarle!

Sara (Madrid)

"Estaban colgados en mi cuarto, y ahora espero que estén colgados en la revista". ¡Es un honor, Sara!

Aviso: ¡nos quedamos con los originales!

Moto G.P.

Mis colegas y yo somos unos grandes aficionados al motociclismo. Seguimos apasionadamente cada carrera, y en especial, los progresos de Crivi; de lo que estamos un poco hartos es de no poder disfrutar de un juego de PS de motociclismo al más alto nivel.

Sería genial que hicieseh uno reproduciendo todos los circuitos. Podrían poner detalles como el de las chicas de la parrilla de salida con sus sombrillas, el cartel con los tiempos o la celebración bandera en mano.

Si incluyesen las tres cilindradas (125, 250 y 500) sería un bombazo, y aún más si tuviera ascensos de cilindrada, y fichajes y ofertas para cambiar de escudería. Estoy seguro de que el equipo que comenta las retransmisiones de TVE estaría encantado de colaborar en este sentido.

No pedimos nada, ¿verdad? Así somos los jugadores, y eso queremos. Se podría llamar Moto G.P., como el programa de televisión. A poco que pusieran de su parte los realizadores del juego... ¡menudo título!

Una vez dijisteis que luego no nos quejáramos si nos copiaban las ideas para los juegos. Tranquilos, ¡yo estaría encantado! Sobre todo si tardan poco en copiármela y lo hacen de cara a la temporada 2001.

Pedro, Asturias

¡Pues a ver si hay suerte y espabilan!

¿Qué pasa con Linux?

Os escribía para comentaros de que no sólo existe Windows. También hay un sistema operativo (y mejor que Windows) que se llama Linux. Yo tengo Linux y todavía no se me ha puesto la pantalla azul del ordenador diciendo que se ha producido un error. Y por culpa de Microsoft no existen drivers para mi Epson en Linux. Yo con Linux todavía no he tenido que pagar ni un duro por mi software, ya que es gratuito en la web. Me gustaría que pusierais un apartado de Linux en vuestra revista. Creo que somos una comunidad y nos lo merecemos.

Pedro , Alicante

Si hacemos eso, luego los usuarios de Mac querrían su sección, luego los de Palm Pilot, y así todos. ¡Menudo lío!

¡Son iguales!

La Edición Roja y la Azul son IGUALES. Encima, ahora sacan la Edición Amarilla. ¡Guaa! Sólo han cambiado el video de apertura y la carátula del juego. Y me pregunto yo, ¿para qué ha malgastado Nintendo su tiempo en hacer un Pokémon exactamente igual a los otros dos anteriores?

Jose Manuel, Madrid

Las tres ediciones son el mismo juego. Si tienes una, no debes comprarte otra. Espera a la Edición Oro/Plata.

John Woo

Como fan del genio John Woo que soy, no he podido evitar echar un vistazo al artículo dedicado a la nueva película Misión: Imposible-2. En dicho artículo, afirmáis que la primera incursión del director en Hollywood es Broken Arrow. Esto no es correcto. Su primera gran producción hollywoodiense es Blanco Humano, protagonizada por Jean Claude van Damme.

Esperando que subsanéis este error, se despide atentamente:

Raúl (por e-mail)

P.D.: Por cierto, para los que no lo sepan, el anuncio de Nike en el que vemos al equipo brasileño pasándose el balón en un aeropuerto está también dirigido por John Woo.

No se os escapa nada, ¿eh?

Club de Lara

¿Qué hay, tíos? (y tías, claro está). Soy un fanático de la internacionalmente famosa Lara Croft. Poseo todos sus juegos, y muchos de sus artículos para coleccionistas, perooo... sólo consigo información sobre ella en vuestra revista (que siempre compro cuando la sacáis en portada) y en su página web oficial, que pocas veces frecuento debido a que no tengo Internet. ¿Hay algún club de fans oficial al que pueda acudir? Es que no me canso de Lara, ¡quiero más, más, más...!

Jesús,Utrera (Sevilla)

Que sepamos, no hay formado ningun club de fans con aprobación oficial. Pero si alguien quiere montarlo, puede ponerse en contacto con Proein, avda. de Burgos, 16, Edificio D, planta 1ª, Madrid.

En defensa de Bill Gates

Quiero dirigirme a todos los que no se comprarán la X-Box (aunque se demuestre que es mejor tecnológicamente, más barata, y lo más importante, superior a nuestra dichosa Playstation), sólo porque Bill Gates esté literalmente forrado. ¿Y cómo os creéis que están los dueños de Sony? Lo que pasa es que tenéis una envidia que os mata porque él ha amasado esa fortuna, pero si la tiene es porque se la ha ganado, y a vosotros no os ha quitado nada.

Es cierto que ha monopolizado el mercado del PC, pero gracias a él, gente como yo podemos comprar programas a mitad de lo que nos costarán cuando haya varias empresas. Fijaos en lo que pasó cuando desmonopolizaron la gasolina: los precios nunca habían subido tan rápidamente como ahora.

¡El beneficio del consumidor es lo primero!

Santiago, Valencia

Y tras esta encendida defensa de Bill Gates y la libertad de empresa, pasamos a la siguiente carta...

Canarias es más barata

Me fui de vacaciones a Canarias y se me ocurrió entrar a una tienda a preguntar por el precio del FFVIII. Cuando me lo dijeron me quedé alucinada. Nada más y nada menos que 6.995, ¡cuando aquí cuesta 9.000!

Si es necesario, yo me voy a Canarias a por los juegos (je, je). Y no son sólo los juegos, también son más baratas las consolas y los periféricos. ¿Por qué está todo más barato allí?

Anónimo, Segovia

Es cierto que algunas cosas son más baratas allí, pero lo más seguro es que te dieran el precio de la edición Platinum que acaba de salir.

Salvar en 'RE: Survivor'

¡Ya sé cómo guardar la partida en RE: Survivor! Hay que pasarse el juego entero. Entonces sale una imagen de una máquina de escribir y te da la opción de salvar. Al volver al menú inicial, puedes cargar la partida.

José Ramón, Madrid

¡Cómo! ¿Hay que terminar el juego para poder salvar la partida? ¡Pues vaya una faena! De todas formas, gracias a todos los que nos han escrito con esta información. ¡Misterio resuelto!

¡Cómics en SCREENFUN!

El cómic de Miriam Álvarez nos ha gustado tanto, que no hemos podido resistir la tentación de compartirlo con todos los lectores. ¡A ver si alguien más se anima a mandarnos cosas así!



LA CARTA DEL MES

Sorteamos cinco gorras todos los meses entre las cartas recibidas, publicadas o no. Pero hay dos gorras más, las más chulas, que están reservadas para la carta o dibujo del mes. ¡Asegúrate de incluir tu dirección para optar a ellas!

Esta carta revela un detalle crucial de la historia de* Metal Gear Solid. *Si no quieres que te lo cuenten, ¡no la leas!

En mayo de 1999 consigo una Playstation. Guay, ¿no? Viene con una demo, que me alegra la vida. Cuando paso al apartado de vídeos, veo un tal 'Metal Gear Solid'. (Hmm... Es ese juego que dicen que será un bombazo para Play...)

Después de dos minutos y treinta y dos segundos, y tras mi posterior alucinaje, corro a contarle a mi madre lo que he visto:

-Mamá, voy a comprarme el 'Metal Gear Solid'.

-Pero hijo, a ese juego hay que jugar drogado. Ni lo sueñes.

Hice caso omiso y corrí a comprarlo. Me dio igual gastar casi nueve mil pesetas en esa maravilla.

Aprovechaba cada segundo con él, día tras día (es verdad que en tres horas te lo puedes acabar, pero es que yo repetía los momentos más importantes). Gráficos impresionantes, uno de los guiones más currados de todos los tiempos e incluso lloré con la muerte de Sniper Wolf y me emocioné con las palabras de Naomí al final.

¿Por qué me gustaría llamarme Albano Snake o Albano Fox? ¿Por qué cuando veo una caja la vapuleo a patadas sin ver lo que pone? ¿Por qué Otacón es más pesado que los pezones de King Kong? ¿Por qué me estoy enrollando tanto?

Será porque ahora soy consciente de todo lo que me ha hecho sentir un videojuego. Con catorce años, ese plastiquito con forma redonda me ha hecho sentir todas las emociones posibles (no, no es lo que pensáis, picarones). Os diré que me he pasado el 'MGS' en modo extremo, y obtuve el rango BIG BOSS. ¡No os miento!

Este juego llegó a mi vida y no podré sacarlo por mucho que lo intente, por mucho diazepam que tome, o por más que juegue a 'FFVII' para pasar el mal rato de ver el 'FFVIII'.

Para mí, 'MGS' es y será siempre EL MEJOR VIDEOJUEGO DE TODOS LOS TIEMPOS.

Albano, Alcalá de Henares (Madrid)

La piratería es buena

"La piratería mata a tus héroes... Los precios caros matan a los usuarios... La piratería salva a los usuarios..."

Los juegos son muy caros: si quieres tener mas de uno, o te arruinas o pirateas la consola. Yo soy pirata y tengo muchos juegos. Con el mismo dinero que compras un juego legal, te compras once pirateados, y la verdad es que merece la pena.

Hugo Tanner (como en *Driver*), León

Tener juegos piratas no te hace pirata: para eso tendrías que lucrarte comerciando con ellos. Tú lo que eres es un mero usuario sin escrúpulos, que encima presume de su fechoría. ¡Deberías avergonzarte!

Líos de zombis (II)

Escribo por tres motivos:
a) Estoy aburrido.
b) Quiero que me toque la gorra.
c) Es divertido presumir de que te han publicado una carta (si tengo suerte).

Mis dudas son sobre Resident Evil 3. *Si Barry se fue con Chris a Europa, ¿cómo es que vuelve para salvar a Jill y a Carlos en helicóptero? ¿Por qué no hay tantos zombis delante de la comisaría como en* RE2*? ¿Por qué las estatuas que había que mover para obtener el medallón del unicornio estaban en su sitio cuando las encuentra Jill, si se supone que ella pasó antes? ¿Y por qué todo acaba explotando? ¿Y por qué los muy desgraciados se separan en todos los juegos? ¿No sería más fácil matar al Nemesis si Carlos no se separase de Jill? El equipo Alfa murió entero porque se separaron. ¿Y por qué Cañizares no paró ninguno de los seis goles que recibió en sólo tres partidos? ¿Y por qué, por qué?*

Si no me contestáis, lo comprenderé. Las memorias de un loco como yo deben resultar inquietantes.

Pablo, Granada

Barry pudo ir a Europa y luego volver rápidamente. Los zombis son itinerantes, puede que se fueran para regresar más tarde. Las estatuas tal vez las movió el jefe de policía. Todo explota porque tiran un misil nuclear para contener la plaga. La idea de separarse ha demostrado no ser mala táctica, ¡al final siempre les ha ido bien! En cuanto a lo de Cañizares, el fútbol es así...

Completista

¿Son en realidad Laguna y Rayne los padres de Squall? Me he pasado el juego un montón de veces y he hablado con Ward y Kiros, pero no he encontrado pruebas concluyentes. Me he grabado el final en vídeo, y he matado al ente Omega para un miserable diploma, tres estrellas y 250 PH (por cierto, de difícil este bicho no tiene nada, me lo he pasado con Squall en nivel 98 y no me ha dado problemas). ¡Ya no sé qué más hacer!

También tengo todos los epílogos y las armas del Resident Evil 3*, ¿me queda algo por hacer? Es que después de pasarme el juego ocho veces con nivel A (gracias al lanzacohetes) y que me digan "gracias por haber jugado" y no sé qué más, la verdad es que me dejaron un poquillo atolondrá.*

Isabel Mª, Barcelona

Los orígenes de Squall son uno de los misterios sobre los que los gurús del* Final Fantasy *ponderan largamente. Si ya no sabes que hacer en* Final Fantasy VIII*, puedes intentar reunir todas las revistas* Timber Maniacs *y leerlas en el pupitre-ordenador de Squall. Como desafío, prueba a intentar matar al ente Artema. Es más poderoso y difícil que el Omega. En cuanto al* RE3*, lo único que te queda es jugar al* RE: Code Veronica *y descubrir cómo sigue la historia.

SCREENFUN Staff

Redacción SCREENFUN: Jacometrezo, 15, 3ª planta, 28013 Madrid.
Teléfono: 915 476 800. Fax: 915 427 160.
E-Mail: screenfun@bauer.es

Director: Jorge Martínez
Subdirector/Dir. Arte: Álvaro García
Maquetación: Raúl Blázquez, Pío Blanco
Edición: Puri Ruiz
Redacción: Elena Castellanos, Gabriel Pérez-Ayala
Traducción: Marta Muñiz
Colaboradores: Daniel Palomares, V. Icho, Cristina Cantarero, Javier Sevilla, Leticia Roldán
Documentación: Encarna Domínguez

Edita: Heinrich Bauer Ediciones, S.L., S. en C.
Diseño y contenido original: Equipo BRAVO-SCREENFUN.
Publicidad: Carmen Valero.
Exclusiva de publicidad: TPC. Stefanie Franck. Jacometrezo, 15, 28013 Madrid.
Teléfono: 915 476 800
Fax: 915 413 523
E-mail: tpc@bauer.es
Impresión: Altair-Quebecor.
Distribución: Dispaña, S.L., S. en C.
Teléfono: 914 179 530
(Distribución en Argentina: York Agency.
Distribución en México: C.A.D.E.).
Depósito legal: M-10376-1999. Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 420 ptas., transporte aéreo incluido.
Printed in Spain, 22/11/00.
Solicitado el control de la O.J.D.

Squall aún colea

Esperábamos haber acabado con la polémica Squall/Cloud, pero como nos siguen llegando cartas, lo justo es publicar al menos las más representativas.

En el nº 14/00 de SCREENFUN leí todo lo de Squall. ¿Cómo puede caer mal el tío más bueno del Universo? Martyna, también leí que te gustaba, pero te equivocas; es mío, asquerosa, ¡ni lo toques! Y los de SCREENFUN, estiraos y, porfi, dad algún poster de él, que sólo tengo siete. ¡Viva FFVIII!

Sandra, Valencia

En el número 14 publicasteis un dibujo de Miguel Dalman (Barcelona) que me llegó hasta el alma: incluso se me saltaron las lágrimas. ¡Pobre Squall! ¿Por qué la gente lo odia? ¿No será que le envidian? Cada uno es como es, ¿qué culpa tiene él de ser así? Me parece fatal que enfrenten a Cloud y Squall; deberían ser colegas, ya que ambos pertenecen a una de las mayores sagas de los videojuegos.

Y por cierto, Martyna (de Segovia), Squall NO ES TUYO ni mucho menos (ojalá fuera mío). No debemos olvidar que pertenece a Rinoa.

Begoña, Cádiz

Sentimos que el dibujo de Cloud decapitando a Squall haya herido susceptibilidades, pero realmente no hay motivo de ofensa: fue una broma de un lector, y no hay que darle importancia.



¡Gracias a todos por escribirnos!

Cuando nos mandas una carta, no sólo estás participando del sorteo de cinco gorras. También nos ayudas a conocer tu opinión y nos animas a perfeccionar la revista número a número. Aunque no podemos publicar todas las que nos llegan, ten por seguro que no nos dejamos ni una sin leer.¡Tus comentarios son muy valiosos para nosotros! Escríbenos, sin olvidar el remite, a:

Redacción SCREENFUN
ref.: Cartas del lector
apdo. de Correos 14.116
Madrid 28080

También podéis escribirnos a través del e-mail, aunque entonces ya no entráis en el sorteo de gorras:
screenfun@bauer.es

TRUCOS SCREENFUN
¿Te has quedado atascado en algún juego? ¿Necesitas algún truco? Escríbenos una postal indicándonos tu remite, el nombre del juego y la plataforma a la que pertenece a la siguiente dirección:

SCREENFUN
ref.: Trucos por correo
apdo. de Correos 14.112
Madrid 28080

Personajes 'FFVII' y 'FFVIII'

Personajes similares de FFVII y FFVIII:
Cloud-Squall: *los guaperas del juego, personas frías y calculadoras, pero en el fondo, un trozo de pan.*
Tifa-Rinoa: *el amor del protagonista, y niña tonta que madura a medida que avanza la historia.*
Barett-Zell: *los malgenio del juego, muy temperamentales, pero que lo harían todo por cierta persona.*
Yuffie-Selphie: *el personaje más infantil, que parece no tener ninguna utilidad hasta que, en un momento dado, es importante.*
Vincent-Irvine: *estos dos son calcos físicos y de carácter, chulos a matar.*
El único personaje innovador de FFVIII es Quistis, que no se parece ni a Cid ni a Aeris (salvo que ambas se enamoran del protagonista).

Joan y Maribel, Barcelona

¿Porqué arriesgarse a cambiarlo demasiado cuando el FFVII ha dado tan buen resultado? Una diferencia: Cloud tenía el corazón dividido, Squall ya lo tenía claro.

Alberto (Madrid)

Pues cuando salga el FFIX, a ver qué parecidos les sacáis con los otros dos...

¿Los mejores?

Quiero pedirle a la gente que se tranquilice con esos juegos que dicen que son "los mejores": Final Fantasy VII y VIII. Para que un juego sea el mejor, necesita acción y que las cosas sean variadas, no siempre lo mismo: andar, hablar, luchar, andar, luchar, andar... ¡pero bueno! ¿Qué clase de juego tiene esa pobreza de contenido?
Y ahora, unas preguntitas:
1º) ¿Saldrán Age of Empires y Messiah, de PC, en Playstation?
2º) Hay una máquina recreativa llamada Metal Slug que, he oído, saldrá para PS. ¿Cuándo? ¿Habrá versión pal?

José Luis, Sevilla

1º) Hubo rumores, pero no. No saldrán.
2º) Salió hace tiempo en Japón, pero ninguna distribuidora española se ha interesado por él. Piensa que es en 2D, y eso acobarda mucho.

Los adalides de N64

Quizá la Nintendo 64 no tenga ese carisma de la Playstation, pero también tiene sus ventajas. Por ejemplo, los tiempos de carga se hacen interminables en la Play, y las cuatro entradas de los mandos ya vienen incluidas en la N64, ¡no hace falta comprarse un aparatejo! Vale, los juegos no vienen traducidos en muchas ocasiones. Reconozco que en este aspecto Nintendo se equivocó, porque viene una sola versión en inglés para toda Europa. Yo lo miro por el lado positivo: ¡así aprendo idiomas!

¿Y qué me decís del famoso y polémico chip? Tres de cada cinco personas que conozco con Play tienen el chip, baboso y repugnante... Y el chaval aquel que quería una pistola de luz... ¿Para qué, si no hay ningún juego que use ese periférico?

Amigos poseedores de una Nintendo 64: no os desaniméis. ¡La última oleada de juegos para nuestra consola es impresionante!

Juan, Murcia

¡Ya basta de criticar a la N64! Que si sus juegos son infantiles, que si los gráficos son malos, que si son de cartucho... Nintendo 64 ya tiene bastante demostrado que es una buena videoconsola. Si fuese tan mala, ¿cómo se pueden hacer juegos como el Perfect Dark, el Zelda o el Jet Force Gemini?

Rodrigo, Oviedo

¡Bravo! ¡Shigeru Miyamoto estaría orgulloso si os escuchase!

¡Te quiero, Jill!

Hace un tiempo, cambié por dos semanas mi N64 por la Play de un amigo. Entonces conocí jugando a Jill Valantine, toda una tía, y a Claire Redfield, a la que esos vaqueros le sientan mega-super-bien, aunque prefiero a Jill. A decir verdad, estoy enamorado de ella, ¡y de verdad! ¿Qué puedo hacer? Ayudadme, o moriré de amor. Para consolarme escucho canciones y me hago ilusiones con ella, aunque sé que nunca se harán realidad. Tengo 15 años, ¿porqué iba Jill a enamorarse de mí, si tiene ocho más que yo? Algunos amores son imposibles y, creedme, te dan ganas de morirte.

David, Castellón

Mucha gente ha sufrido enamoramientos de fantasía a tu edad. Tranquilo, no es grave: ya lo superarás. Además, seguro que cuando salga el Resident Evil Zero para Nintendo 64 te olvidas de Jill. Lo que sí te recomendamos es que no juegues al RE: Code Veronica, porque entonces sí que te puede dar algo. ¡Claire está irresistible en ese juego!

Las feministas del mes

Me gustaría felicitar a Tamara (nº 14). Ya era hora de que alguien se atreviera a decir que los Tomb Raider son un auténtico tostón, y que su protagonista es una figura ofensiva hacia el sexo femenino, que da a entender que las chicas son tan sólo un objeto de decoración. Por no mencionar a las luchadoras del Dead or Alive 2, un juego que tendrá mayor atractivo entre los chicos porque (sintiéndolo mucho) son unos descerebrados. ¡No todo en un juego es cuestión de lucir palmito ni tener una buena delantera! Y si no, que se lo digan a Herbert Wallace.

¿Por qué en lugar de chicas esculturales en bikini no ponen chicos guapos en ropa interior o bañador? Nosotras también tenemos derecho a presumir.

Mª Nieves (17), Cañamares (Cuenca)

Lara Croft no es un objeto decorativo, aunque hemos de admitir que queda muy bien en un megapóster.

Desde luego, es que no cambiáis. Mucho "hemos publicado dibujos de Squall y menos de Lara", pero ¿qué pasa con ese poster gigante de Dead or Alive 2? ¿Es que nos tendremos que hacer lesbianas para disfrutar de los pósters de esta revista? Venga, enrollaos y, el próximo mes, ¡un maxipóster de Squall y Cloud! Eso, o nos juntamos todas las feministas y os armamos una buena. ¡Féminas en la vida real, machos en las consolas!

Azel, Cádiz

Pues menos mal que no has visto el de Silent Bomber del número pasado, porque si no, nos comes.

Chicos guapos

Yo jamás me enamoraría de un tío como Squall. Es un borde, lo da todo por perdido y parece que a las tías las odie con lo mal que trata a Rinoa y a Quistis. Hay otros chicos guapos mejores, como Leon Kennedy. No está nada mal, es valiente y no da nada por perdido.

Otra cosa: creo que RE2 está un poco mal hecho. En una comisaría no hay que encontrar llaves de corazones, ni mover estatuas para coger objetos. La gente se complica la vida, y un bate de béisbol hace maravillas con los zombis.

Gloria, Barcelona

El jefe de la comisaría estaba de la olla, he ahí la explicación.

Hace cosa de 2 años, mi hermano trajo a casa una N64 con el Mario 64 y otro juego. Pase de él, porque es normal que derroche el dinero en tonterías. Sin embargo, cuando encendió la Nintendo y puso aquel otro juego, ¡todo mi mundo se puso patas arriba, me volví loca! Desde aquel día no me perdía ni un momento del juego, y si lo hacía, ¡me ponía enferma! Llegó a convertirse en una obsesión. Era el Zelda.

Me rompía en pedazos cuando no podía ver a Link, puesto que yo lo único que quería ver era a él; dejé de comer, dejé de dormir... sólo porque le quería ver. Vale, estoy un tanto loca; yo sabía que era un dibujo animado y que nunca le podría conocer ni nada, pero nadie puede saber lo que sentía por él.

¿Por qué nadie aprecia a Link? Es guapo, alto, fuerte... Siento que nadie piense en Zelda y todos se tiren a Final Fantasy y al Squall ese.

Cindy Nicole, Novelda (Alicante)

Preferir el Zelda a Final Fantasy es como preferir la N64 a la Play. ¡Es una cuestión de gustos!



BREVES

Si no me lo publicáis, por favor, devolvedme el dibujo.
Imposible. Ya decora las paredes de nuestra redacción, y nos apenaría mucho desprendernos de él.

¿Qué hay que hacer para trabajar en una revista de videojuegos como SCREENFUN?
Mandar el curriculum junto a una muestra de redacción y tener suerte.

¿Por qué no ponéis una o dos páginas de *Gran Hermano*? A mí me gusta.
¿Pero qué dices, perdida? ¡Si casi no tenemos espacio para televisión!

¿El *Warpath: Jurassic Park* es tan malo como lo pintáis en la SCREENFUN 9/00? Estoy pensando en comprarlo...
Es peor.

¿*Turok 3* o *Perfect Dark*?
Turok 3 será bueno, pero nos extrañaría que llegara a superar a *Perfect Dark*.

¿Uno de estrategia para N64, que no sea el *Command&Conquer*?
Recomendamos esperar a *Starcraft 64*.

¿Por qué Squall no muere cuando Edea le clava una estaca de hielo en el pecho?
Es un vampiro. Hay que clavarle una estaca de madera para matarlo.

¿Para qué tienen los japoneses tantos videojuegos? ¿Por qué no los mandan todos a Europa?
En Japón hay más jugadores que aquí, es un mercado más grande.

¿Por qué Meryl tiene tantas cosas entre las tetas?
Tal vez porque es una mujer precavida...

¿Cómo puede gustar tanto *Pokémon Stadium*? ¡Sólo hay que apretar un botón y ya lo hace él todo!
Pero la cuestión es: ¿qué botón apretar?

Sé que os costó sacar a Lara de la portada, ¿pero podríais sacar uno o dos pósters de Lucy?
¿Quién es Lucy? ¿La de *Te quiero, Lucy*?

Hay más personajes en el mundo además de Lara y Squall, ¿sabéis?
Pues nada, cuéntanos tú algo de ellos.

¿Quiénes son los gemelos Ashford?
Tendrás que jugar al *RE: Code Veronica* para averiguarlo. Una pista: no son buena gente.

¿Square va a fichar para la X-Box?
Es sólo un rumor infundado.

En *FFIX*, ¿habrá que seguir extrayendo los conjuros, como en *FFVIII*?
No. Square se ha dado cuenta de que lo de extraer no era tan buena idea.

Me perdí la primera parte del póster *Dead or Alive*. ¿Cómo puedo conseguirla?
Intenta que un amigo te la regale.

Yo estoy chiflado por los pokémon. ¿Y tú?
También, también.

Poned vuestras caras en el staff, que queremos veros.
Es que somos muy tímidos.

Nunca me toca nada, y otros ya han sido premiados varias veces.
La diosa Suerte es caprichosa.

¡Jamás me ganaríais al *Quake 2*!
Eso nos lo dices en la *Campus Party*...

¿Habrá algún *Tomb Raider* en X-Box?
Es pronto para saberlo, pero si los hubo para PC, ¿por qué no en X-Box?

Deberíais poner dibujos en blanco y negro para que los pintemos los lectores.
¿Como en *El Oso Bussi*? ¡Ni hablar!

Vuestras respuestas son muy cortas...
¡Así caben más cartas!

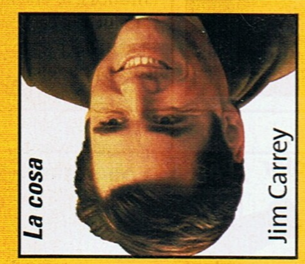
¿Hay alguna manera de acabar sádicamente con el @&%# fantasma Winston? ¿El de *MediEvil 2*? No, tienes que aguantarle durante todo el juego.

Ganadores del nº 14

Playstation: Alex Negreira Bercero. Nintendo 64: Alejandro Martinez Martinez Game Boy Color: Marcos Fernández. Juegos 'Top 20': Pedro Guzman González, Carmen Castanedo Trueba, Maria García alvarez, Javier Maestre Alfaro, Jose Antonio Peral Soler Comic Calvin&Hobbes: Alicia Palanca Lafuente, Eva Fernandez Monge, Miguel Pradas, Carlos Serrano Aznar, Tomas Lopez Ramirez, RE: Code Veronica: Jose Manuel Sanchez, Emilio Alburquenrque García, Gustavo Prados Sanchez, Adan Agrafojo Perez, Daniel Carballa Besada Roland Garros: Alba Rincón Muñoz, Gonzálo Jimenez Bolaños, Jose Luis Lloret Jimenez, Iván Redondo Gea, Ramón Losada Losada Legend of Legaia: Ferrán Marcet Mengual, Julio Mester MArtínez, Andrés A. de la Torre Torres, Ivan de la Pinta Seco, Eva Sanz González Pack Beatmania: Ivan Sanchez MArtin, Eugenio Bolumas Ramirez, Sergi soler Blanch, Luciano Baos Tercero, Alba Saavedra Martinez Der Mond: Juan de Dios Carretero Poster Perfect Dark: Alberto Pacheco González, Alvaro Morante Amat, Omar Curto Gómez, Rodrigo Alvarez Alonso, Fernando Dias Molero, Cristina Galán López, Juan Gaviño García, Adrian Barón Somolinos, Roger Martín. Sole, Javier Ortiz García Poster South Park: Javier Branchadell Bovea, Arnau Cancer Domene, Eder Nuñez Martinez, Alba Carnerior Yusta, Daniel Rubio Ibañez, Alberto Cáceres Jiménez, JAvier García López, Francisco Javier Echevarría, Marta Sanchez Jimenez, Antonio Castillo Martínez Cinta Party in the Park: Jose Maria Cerro Castanedo, Hector Ruiz García, Sergio Torres Diaz Gorra Screenfun: Miguel Dalmau, David Rico Maurin, Francisco Bellvis Lopez, Enrique Pérez, Cristina Souto Fandiño, Raul Sempere Leire.

DE LA PÁGINA 88-89

Se busca



HABLANDO DE JUEGOS

1-a 3-e 5-c
2-d 4-f 6-b

SOLUCIONES

DEL NÚMERO 15/00

	P		T		T		R		R		K		C		C
T	O	N	I	C		P	A	T	E	S		L	A	N	A
	K	A	B	U	T	O		R	I	O	S		M	A	S
S	E	V	E	R	A		M	E	N	T	I	R	A		A
	M	E	T	A		F	I	N	A		R	O		E	S
S	O	S		R	O	M	A		R	E		C	I	S	
	N		C		S							A	R	P	A
S		V	A	S	O						O		A	E	F
	C	I	M	A								C		R	I
S	O	C	A	P	O						C	O	N	A	N
	R	A		O	M							L	E	N	
S	A	R	A		I						P	L	A	Z	A
	J	I	R	O	N		A		T		L	A		A	S
L	E	A		S	A	E	T	A		P	E	R	A		A
		S	O	L		C	A	R	M	I	N		R	E	D
S	I		D	O	N	O	S	T	I		A	N	O	T	O
	S	O	I		I		C	E	R	A		O		E	
R		C	O	E	L	L	O		A		L	E	I	R	E
	L	A		S	O	L		T	R	A	E		O	N	U
D	A	I	K	A	T	A	N	A		S	A	R	N	A	S

SCREENFUN
CUESTIONARIO 16

Envíanos este cuestionario y nos ayudarás a hacer una revista más acorde con tus gustos. ¡Sorteamos una Game Boy Color entre todos los que participéis!
SCREENFUN, ref.:Cuestionario 16, apdo. 14.116, Madrid 28080.

NOMBRE:...
DIRECCIÓN:.. **Nº**:......... **PISO**:................
CÓDIGO POSTAL:.................. **TELÉFONO**:........................... **EDAD**:.........

1. ¿Qué tipo de plataforma utilizas?

- PC ☐
- Sony Playstation ☐
- Nintendo 64 ☐
- Game Boy ☐
- Game Boy Color ☐
- Dreamcast ☐
- Máquinas recreativas ☐
- Otras... ☐

2. ¿Qué tipo de juegos prefieres?

- Estrategia ☐
- Shoot'em up ☐
- Beat'em up ☐
- Simulación ☐
- Plataformas ☐
- Rol ☐
- Aventura ☐
- Simuladores deportivos ☐

3. ¿Cuál es tu personaje favorito de los videojuegos?

....

4. Las tres páginas que más me han gustado han sido:

1ª........................ 2ª........................ 3ª........................

5. Las tres páginas que menos me han gustado han sido:

1ª........................ 2ª........................ 3ª........................

6. ¿Te interesan las siguientes páginas?

- Hardware Sí ☐ No ☐ Por qué.........................
- Software Sí ☐ No ☐ Por qué.........................
- Música, TV, radio... Sí ☐ No ☐ Por qué.........................
- Rol y estrategia Sí ☐ No ☐ Por qué.........................

7. ¿Qué revista/s de videojuegos o informática sueles comprar?

....
¿Por qué?...

8. ¿Cuál crees que es el mejor videojuego de la historia?

....

9. ¿Qué es lo que más te gusta de SCREENFUN?

....

10. ¿Y lo que menos?

....

11. De los regalos que ha hecho SCREENFUN, ¿cuál ha sido el que más te ha gustado?

Pegatina PSX ☐ Pegatina N64 ☐ Megapósters ☐ Otros............

12. SCREENFUN es mensual; ¿por qué la compras?

Porque es muy completa ☐ Por el tema de portada ☐ Por el regalo ☐

SCREENFUN ¡SORTEO!

Aprovecha el último rayito de verano, ¡que pronto llega la vuelta al cole! No te desesperes, también tiene sus ventajas: volverás a ver a tus compañeros y os podréis intercambiar juegos, trucos... ¡Y si tienes o has tenido suerte en nuestro sorteo mensual, podrás fardar de los regalos que te hemos hecho! Además, a medida que avanza el año, iremos haciendo cada vez mejores regalos, y tú tendrás cada vez más oportunidades de que algo caiga en tus manos. ¡Aquí tienes una lista de los de este número!

SCREENFUN

Pág. 86 10 Packs camiseta + huevera



¿Ya has podido ser testigo de las aventuras de estas locas gallinas de plastilina? ¿Te ha encantado la película? ¿Creías morirte de risa? Pues espera a conseguir esta divertida camiseta y la huevera de media docena de huevos con sus personajes, para tenerla simplemente de adorno o gastarle una buena broma a tu madre cuando se disponga a preparar una tortilla para cenar. Pero ten cuidado, ¡no se vaya a montar un buen pollo en casa!

Ref. Chicken Run

Pág. 39 5 Parasoles Grand Prix



Te metes en el coche después de un largo día de playa, ¡es una auténtica sauna y el asiento te quema el trasero! Con este parasol de *Grand Prix 3* se acabó el sufrimiento, ¡y tu coche adquirirá un toque de distinción!

Ref. GP3

Pág. 29 5 Juegos

Como siempre, queremos premiar tu colaboración con SCREENFUN: tú nos dices qué juegos te gustan más, nosotros confeccionamos la lista ¡y entras en el sorteo!



Ref. Éxitos 16

Pág. 88 1 Playstation

¿Te has quedado con las ganas de probar los juegos de Playstation que comentamos y no tienes con qué? ¡Pues no te quedes allí parado! Ya sabes qué hacer: resuelve el autodefinido y mándanos cuanto antes la solución. ¡Tarde o temprano te tocará!

Ref. Autodefinido 16

Pág. 76 10 Camisetas 'Campus Party'

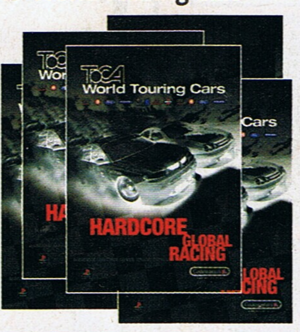
Podrás decir a todos tus colegas que has estado en la *Campus Party 2K* porque, si te informas bien leyendo nuestro reportaje y consigues una de estas camisetas, ¡darás el pego!



Ref.CP2K

Pág. 34 15 Pósters 'World Touring Cars'

¿Has sentido la velocidad del nuevo juego de *TOCA*? Pues ahora podrás seguir sintiendo las ruedas quemando el asfalto hasta en sueños... ¡si consigues uno de estos pósters para tu cuarto!



Ref. WTC

Pág. 68 10 Camisetas 'Odisea'

¿Conoces ya a todos los dioses y semidioses de la mitología que aparecen en *Odisea*? ¿Es uno de tus juegos favoritos? Entonces, te encantará lucir la camiseta azul del juego: ¡corre a por ella!

Ref. Odisea

Pág. 90 5 Gorras SCREENFUN

Aunque quede poco para despedirse del verano, el sol sigue brillando, y cuando llegue el invierno, te servirá para protegerte del frío. ¡Siempre viene bien tener una gorra de SCREENFUN en la cabeza!

Ref. Cartas del lector

Pág. 93 1 Game Boy Color

La vuelta al cole es dura, lo sabemos. Por eso queremos regalarte una Game Boy, para que no te quedes dormido en el autobús ¡y llegues a clase fresco como una lechuga!



Ref. Cuestionario 16

Pág. 12 1 Microskate Scooter

Los skates normales y los patines online están bien, pero ya están demasiado vistos. Ya es hora de que pruebes algo nuevo, ¿no crees? Si te gustan las nuevas sensaciones, estás de suerte: te damos la oportunidad de hacerte con este microskate scooter, ¡va a ser el último grito de los deportes sobre ruedas! Serás la admiración de todos los vecinos el día que te pasees con él por tu barrio. ¡Si encima aprendes a hacer virguerías con él, te convertirás en el rey! Y aunque parezca demasiado grande, podrás llevártelo donde quieras, ¡porque es plegable!

Ref. Microskate

Pág. 84 3 Packs de cómics 'Danger Girl'

¿Todavía no has tenido la oportunidad de tener a las chicas peligrosas en tus manos? ¡Pues ya es hora de que espabiles! Si eres uno de los tres afortunados, podrás hacerte con los tres primeros números del apasionante cómic *Danger Girl*, que son todos los que se han publicado aquí hasta la fecha. Disfruta de acción a todo color con impresionantes chicas a lo James Bond, ¡que no se conforman con hacer simplemente de mujeres florero!

Ref. Danger Girl

Fotos: José Castro.